Lanterne Magique

Manuel d'utilisation

Version 2.0

Révision du manuel le 02/2006

SOMMAIRE

Sommaire 2
Remerciements 4
Préambule 5
Nouveautés 6
Présentation générale 7
Conseils d'installation 10
Prise en main 12
La fenêtre de montage du diaporama 14
La visionneuse 15
Réaliser un premier diaporama 16
Réalisation du diaporama en 6 étapes 17
1 Créer un projecteur 17
2 Importer les images 18
3 Organiser ses images 19
4 Importer des sons 19
6 Ajuster les sons 23
Description des menus 26
Menu Lanterne Magique 27
A propos de la Lanterne Magique 27
Préférences 27
Quitter 32
Menu Projecteur 33
Nouveau 33
Modifier le nom 33
Ouvrir 33
Importer 34
Mémoriser l'état 34
Modifier le nom d'un état 34
Récupérer un état 34
Supprimer un état 35
Supprimer tous les états 35
Projecteurs récents 35
Révéler le dossier 36
Lancer le projecteur 37
Nettoyer et optimiser le projecteur 37

Importer un dossier d'images,
Importer une sélection d'images, Importer une image 38
Editer l'image 39
Modifier le nom de l'image 39
Modifier la légende 40
Rotation, symétrie 40
Dupliquer 40
Changer 40
Supprimer 41
Régénérer une sélection de vignettes 41
Mémoriser la position de la sélection d'images,
Placer à l'endroit sélectionné 41
Tout sélectionner 42
Tout désélectionner 42
Aller à l'image 42
Lancer la visionneuse 42
Les menus images accessibles par le clic droit de la souris 42
Menu son 44
Les commandes du sous-menu de la table de montage 44
Les commandes du sous-menu "De la bibliothèque" 45
Menu Synchro 46
Synchronisation manuelle 46
Menu affichage 47
Affichage des temps de présence des images 47
Affichage de la durée des fichiers sons 48
Le dossier du projecteur 49
Les onglets 51
Utilisation des onglets 52
Onglet table de montage 52
Onglet Réserve d'images 54
Onglet Bibliothèque de sons 54
Onglet Synchronisation 56
La Lanterne Magique en profondeur 62
Compatibilité Mac et PC 63
Les modules 63

Remerciements

La Lanterne magique dans sa forme actuelle est née de la passion de deux hommes pour le diaporama. Denys Quélever, retoucheur photo de profession et programmeur à ses moments perdus.. Jean Paul Petit , grand expert en diaporama, ayant participé à l'écriture d'une «bible» sur le diaporama et récemment un manuel sur le diaporama numérique paru aux éditions «Micro Application». De cette rencontre réalisée grâce au forum Diapovision (www.diapovision.com), j'ai décidé d'écrire un logiciel de diaporama fait pour les diaporamistes débutants en numérique ainsi que pour les utilisateurs avertis. Il a pour but de réconcilier le Macintosh avec le PC. Je remercie donc Jean Paul Petit pour toute son aide sur le manuel et ses conseils, Gilles Mouchet pour ses aides ponctuelles et très efficaces dans la programmation et Benjamin Deschamps au graphisme du logiciel. Je remercie aussi tous les testeurs qui contribuent à éradiquer les bogues. Ce logiciel est gratuit. Ma seule récompense est que vous l'utilisiez et de voir de très beaux diaporamas faits avec la Lanterne Magique…

Préambule

La Lanterne Magique est un logiciel de création et de diffusion de diaporamas conçu pour présenter des successions d'images fixes, synchronisées avec des fichiers sons, sur des plateformes Macintosh et Windows.

Le nom choisi, « la Lanterne Magique », est un hommage rendu aux vieilles lanternes du XIXe siècle et aux précurseurs du cinéma. En effet, le diaporama n'est pas né avec l'informatique, loin s'en faut, et depuis le XVIIe siècle, l'histoire du diaporama est étroitement liée à celle des évolutions technologiques de l'image et du son.

De nos jours, le diaporama suscite toujours intérêt et passion chez de nombreux adeptes qui évoluent progressivement de la diapositive traditionnelle vers l'image et le son numériques.

Les diaporamistes arrivants du monde de la diapositive argentique ne seront pas dépaysés par le graphisme général et les fonctions de la Lanterne Magique qui se réfèrent souvent à des notions connues de "projecteur", de "table lumineuse" ou de "bip de synchronisation".

Puisse ce logiciel leur apporter toute satisfaction dans leurs désirs de créations.

Le mode d'emploi comporte :

1. Une présentation générale du logiciel et de ses fonctions.
2. Des conseils d'installation.
3. Une prise en main avec une présentation des fonctions et des fenêtres.
4. Un guide pour réaliser pas à pas un premier diaporama simple.
5. Une description détaillée des menus et des fonctions avancées.

Le mode d'emploi comporte aussi trois fascicules annexes :

1. Une description détaillée du fonctionnement du menu transition et de chacune d'entre elles.
2. Une description détaillé du fonctionnement de chaque module disponible.
3. Un manuel des raccourcis.

Nouveautés

Suite aux succès rencontrés par la version 1.0, la **Lanterne Magique** continue son évolution et se dote de nouvelles fonctions qui vont faciliter encore plus la réalisation de vos diaporamas. Parallèlement au remaniement du logiciel, de nouveaux modules ont été développés et peuvent être ajoutés au dossier "Modules". De nouvelles possibilités seront disponibles. Cela vous permet d'ajouter que les fonctions qui vous intéressent.

Lanterne Magique, la magie de l'image et du son...

Alors quoi de neuf dans la **version 2.0**

Nouvelles fonctionnalités :

Internes à LM

• Ajout d'une piste de modulation du son dans l'onglet «Synchronisation» vous permettant de faire des fondus sonores plus complexes. possibilités d'ajouter, modifier ou supprimer des points de modulation sonore.

• Ajout d'un zoom dans l'onglet «Synchronisation» pour mieux caler le son avec l'image.

• Ajout de la commande «Changer une image».

• Paramétrage des réglages des transitions. Cette fonction vous permet de créer une infinité de variantes d'un type de transition.

• Ajout de transitions :

• «GL_Boîte» Mac et PC.

• «Fondu enchaîné complexe» sur PC seulement.

• Gestion de la balance sonore.

Sous forme de Modules (à charger dans la section modules)

• Possibilité d'ajouter des images noires.

• Possibilités d'effacer des images.

• Possibilité de générer un exécutable unique de votre projecteur (sur mac seulement).

Améliorations

• Révision du «glisser-déposer» dans le banc de montage et avec le système (Finder sur Mac, Explorer sur PC).

• Amélioration du défilement du diaporama sur Mac.

• Révision des préférences de LM.

• Désormais la taille d'importation des images conditionne la taille de projection finale.

• Ajout d'options dans "Nettoyer le projecteur" et révision totale de son comportement.

• Possibilité de descendre en dessous de la seconde pour le temps de transition.

• Correction de nombreux bogues dont certains concernant la sonorisation et la synchronisation image / son.

• Gestion des noms longs (plus de 31 caractères) sur Mac.

Présentation générale

Ce chapitre décrit brièvement les fonctions et les capacités de base du logiciel.

Importer et optimiser des images

Le programme effectue l'importation d'images de format JPEG sur Mac, TIFF et JPEG sur PC. Lors de l'importation, le programme redimensionne toutes les images automatiquement au format défini dans les préférences. Il permet une importation globale d'un ensemble d'images contenues dans un dossier, d'une sélection d'images, ou d'images isolées. L'importation est effectuée soit dans le diaporama lui-même, soit dans une « réserve d'images».

Agencer les images

Aussitôt l'importation réalisée, des petites images, appelées vignettes, sont affichées dans l'ordre d'importation. Le déplacement des images s'effectue par simple manipulation de la souris en cliquant sur une image et en la déplaçant tout en maintenant le bouton de la souris enfoncé. Il est ainsi possible de modifier l'ordre de projection des images, de déplacer une image du diaporama vers la boîte de réserve et vice-versa. Une durée de présence des images à l'écran, définie dans les préférences, est affectée à chaque image. Il est possible d'augmenter ou de réduire cette durée pré-affectée en modifiant la valeur affichée sous l'image.

Créer des transitions

Le passage d'une image à la suivante s'effectue selon une transition informatique et dans un laps de temps définis dans préférences. Une manipulation simple permet de modifier, pour chaque image, le type de transition et sa durée. Le logiciel comporte un catalogue de plus de cinquante transitions différentes, dont certaines sont configurables au gré de l'utilisateur

Importer et mixer des sons

La lanterne magique dispose de deux pistes sonores parallèles, d'une bibliothèque de sons, équivalente à la « réserve d'images », et d'un petit éditeur de fichiers sonores permettant, pour chaque fichier, de moduler le volume du niveau ainsi que la découpe de début et de fin.

Le format requis pour l'importation des fichiers sons est le format MP3.

Synchroniser les images et le son

La synchronisation des images et des sons se réalise en plaçant les fichiers MP3 sur les pistes sons et en ancrant leur début à une image. Le contrôle de la cohérence entre les durées des séquences sonores et le cumul des durées de présence à l'écran des images est automatiquement effectué par le logiciel. L'adaptation des durées des séquences sonores et des durées de présences des images à l'écran permet une synchronisation précise entre les images et le son.

Assurer une projection automatique sur la totalité de l'écran

Une fois le diaporama terminé, la Lanterne Magique permet une projection entièrement autonome sur la totalité de l'écran. Cette projection est réalisée grâce à un programme auto exécutable, pouvant être exporté sur n'importe quelle plateforme, Mac ou PC. Il n'est pas nécessaire de télécharger de programme utilitaire supplémentaire pour assurer la projection.

Créer des passerelles vers d'autres logiciels

La Lanterne Magique n'a pas l'ambition de tout faire. Ses possibilités de traitement des images sont limitées à quelques fonctions de bases (optimisation des dimensions, rotation, pivotement). Il en est de même pour le traitement des fichiers sons qui est limité à la découpe et au réglage de volume. Il est toutefois possible de créer, dans les préférences, des passerelles vers les logiciels de retouche d'image et de traitement sonore présents sur la machine. Ainsi, sans quitter la Lanterne Magique, il est possible d'ouvrir une image directement dans le logiciel adapté, ou d'éditer le fichier son dans le logiciel de création.

Le logiciel est disponible gratuitement en téléchargement sur le site :

http://www.lanterne-magique.com

Deux versions sont proposées, une pour MacOS X et une pour Windows. Ces deux versions sont quasiment identiques. Toutefois la version pour Windows et la version pour MacOS X. proposent quelques fonctionnalités supplémentaires propres à leur plateforme et non disponible sur l'autre.

La première exécution de la Lanterne Magique demandera la saisie d'un numéro de code. Si vous n'en avez pas encore, annulez la demande et une période d'essai vous sera proposée. Ce code vous sera fourni gratuitement par courriel. Pour le demander, utiliser le formulaire disponible sur le site à l'adresse suivante :

http://www.lanterne-magique.com/demande_test.html

Un numéro de code et un identifiant (valable pour les deux plateformes Mac et PC) sera aussitôt envoyé à l'adresse émail indiquée dans la demande.

Ce code est valable pour les deux plateformes Mac et PC ainsi que pour les mises à jour ultérieures du logiciel.

Cet enregistrement a un but statistique et permet de créer un contact avec chaque utilisateur.

Conseils d'installation

Ce chapitre décrit brièvement les fonctions et les capacités de base du logiciel.

Installation sur plateforme Macintosh

Télécharger le fichier compressé depuis la page «Téléchargement» du site , le décompresser (si ce n'est pas fait automatiquement), et le ranger dans le dossier « applications ». La création d'un alias dans le dock est conseillée.

Configuration minimale

- Ordinateur : G4 avec un processeur de 1 GHz
- Système d'exploitation : OSX (10.2).
- Mémoire vive (RAM) : 256 Mo
- Espace minimum disponible sur le disque dur : 650 Mo
- Carte graphique : capable de gérer la fonction Open GL.
- Ecran : résolution de 1024x768 pixels.
- Une souris à deux boutons est recommandée car de nombreuses fonctions sont accessibles par le bouton droit de la souris, ou à défaut en appuyant simultanément sur le bouton de la souris et la touche Ctrl

Installation sur plateforme Windows

Télécharger l'installeur depuis la page «Téléchargement» du site. Double cliquer sur l'exécutable et suivre les instructions .

Le logiciel s'installe dans le dossier «programs files» du disque dur. Un raccourcci est crée sur le bureau ainsi que dans le menu «démarrer». Le Logiciel s'ouvre automatiquement. Fermer l'installeur

Configuration minimale

- Ordinateur : PC avec un processeur Pentium III à 1 GHz
- Système d'exploitation : Windows 98, ME, 2000 ou XP (WindowsXP conseillé).
- Mémoire vive (RAM) : 256 Mo
- Place minimum disponible sur le disque dur : 650 Mo
- Carte graphique : capable de gérer la fonction Open GL.
- Carte son : 16 bits.
- Ecran : résolution de 1024x768 pixels.

Prise en main

Ce chapitre a pour but une familiarisation avec l'environnement de travail de la Lanterne Magique.

Principes de fonctionnement

Le fonctionnement de la Lanterne Magique repose sur quelques principes dont la connaissance est nécessaire pour tirer le meilleur parti du logiciel.

Le projecteur

Le « projecteur » est la base de la Lanterne Magique. « Projecteur » est le nom générique donné au dossier contenant l'ensemble des éléments nécessaires à la création et à la projection du diaporama. Il contient, entre autres, les images, les sons, les fichiers de données et les fichiers auto exécutables. Il y a donc un projecteur par diaporama. Il est vivement déconseillé de modifier quoique ce soit aux noms , aux emplacements et aux contenus de ces fichiers. Les opérations de gestion, de copie, d'effacement s'effectuent grâce à des commandes des menus du logiciel.

Définition

Les vocables « **projecteur** » et « **diaporama** » sont très proches l'un de l'autre. À la limite ils pourraient s'employer indifféremment l'un pour l'autre, puisque à un diaporama correspond un projecteur et vice-versa.

Pour éviter toute confusion les conventions suivantes sont adoptées dans la Lanterne Magique :

- Le mot « **projecteur** » est utilisé pour désigner l'ensemble des outils, fichiers, éléments et manipulations informatiques utilisés pour construire un objet audiovisuel. C'est la machinerie en quelque sorte.
- Le mot « **diaporama** » désigne quant à lui, l'ensemble des opérations intellectuelles, conception du scénario et des séquences, aboutissant au résultat, à l'œuvre, qui est aussi le même objet audiovisuel.

Ainsi, le **projecteur** de la Lanterne Magique permet à un **auteur** de fabriquer et jouer le **diaporama** qu'il a conçu.

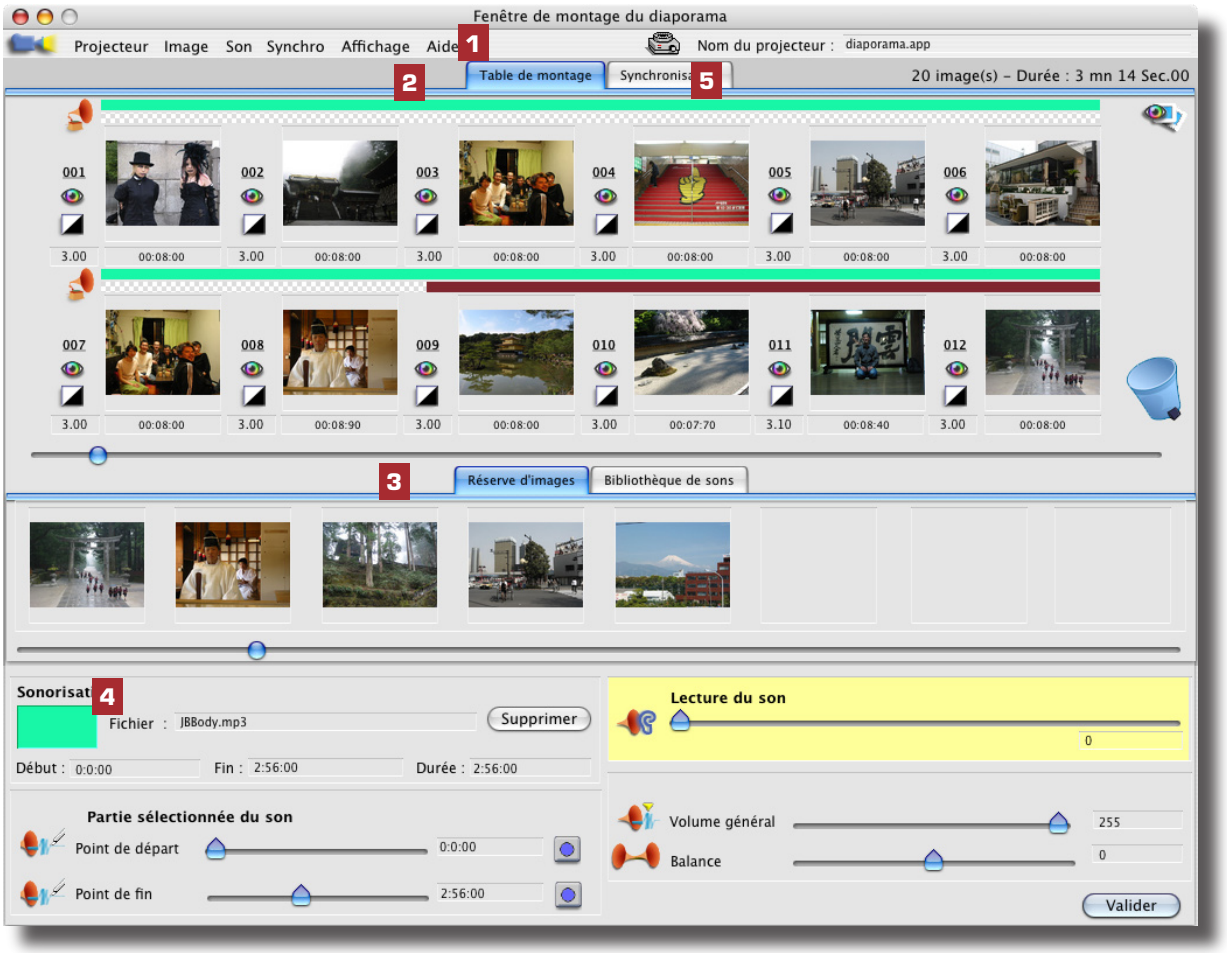
L'environnement de travail

Les fenêtres constituent l'environnement de travail avec le logiciel. Par souci d'ergonomie, une fenêtre unique permet de réaliser tous les réglages d'un diaporama et une autre fenêtre permet de visionner le résultat. Ainsi, les deux seules fenêtres de travail de la Lanterne Magique sont :

- La fenêtre de montage du diaporama
- La visionneuse

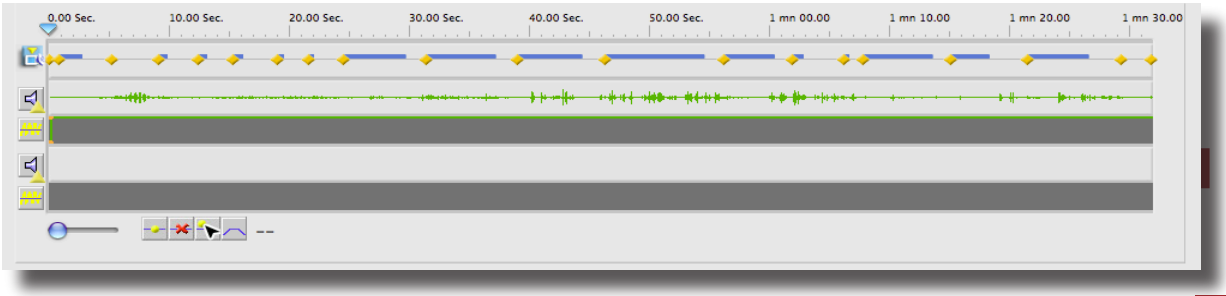
La fenêtre de montage du diaporama

La fenêtre de montage du diaporama est l'outil principal de la Lanterne Magique. C'est à partir de cette fenêtre que seront réalisées toutes les opérations de création.



Cette fenêtre comporte cinq parties distinctes

1. La barre des menus, qui donne accès aux différentes commandes du logiciel.
2. La table de travail, signalée par les onglets **Table de montage** et **Synchronisation.**
3. La **Réserve d'images** et la **Bibliothèque de sons** contiennent des éléments en réserve, à disposition, mais non présents sur la table de montage.
4. La table de travail du son, intitulée **Sonorisation**, permet quelques manipulations simples sur les fichiers sons. Dans la partie gauche, se trouvent les fontions d'importation et de découpe des fichiers sons. À droite, les réglages utiles aux mixages.
5. Cliquer sur l'onglet **synchronisation** modifie la partie inférieure de la table de montage. A la place de la boite de réserve et de la table de travail du son, apparaît une fenêtre dans laquelle il est possible de régler précisémment les positions des images avec la bande son, sur une échelle des temps.



La visionneuse

La visionneuse est un écran à dimensions réglables, qui s'affiche en premier plan, devant la table de montage lorsqu'on clique sur le bouton en forme d'oeil en haut à droite de la table de montage.

La visionneuse permet d'examiner le diaporama, ou un extrait du diaporama, dans de bonnes conditions. Des informations telles que le type de transition, la durée de la transition, un chronomètre défilant indiquant en temps réel la durée de présence de l'image à l'écran, sont affichées dans la barre supérieure de la visionneuse, favorisant la mise au point de la synchronisation entre les images et le son, ainsi que l'ajustement des durées des transitions..

Remarques

- ***La position et la taille de la visionneuse sont mémorisées lorsqu'un redimensionnement est effectué à l'aide du coin droit inférieur. Un double clic (ALT + double clic sur mac) sur une vignette ouvre automatiquement la visionneuse en mode pause pour visualiser la transition de l'image sélectionnée.***
- ***En cours de fonctionnement de la visionneuse des appuis successifs sur la barre espace stoppent et redémarrent la lecture.***

Réaliser un premier diaporama

Ce chapitre a pour but de vous conduire pas à pas dans la réalisation d'un premier diaporama simple.

Il suffit de quelques clics et de suivre les instructions ci-dessous, pour réaliser un premier diaporama simple avec la Lanterne Magique. Cela nécessite seulement quelques minutes.

Toutefois, avant de commencer, il est nécessaire de préparer :

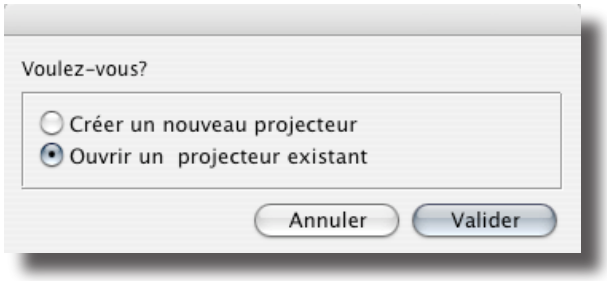
- Une série d'images au format Jpeg dans un dossier. Dans un premier temps, il n'est pas nécessaire de se préoccuper de la taille des images (il est toutefois préférable de ne pas dépasser 6 millions de pixels).
- Deux ou trois fichiers sons de format Mp3.

Pour un diaporama de 3 minutes, il faut compter une vingtaine d'images, et au moins deux fichiers sons de 2 minutes chacun.

Réalisation du diaporama en 6 étapes

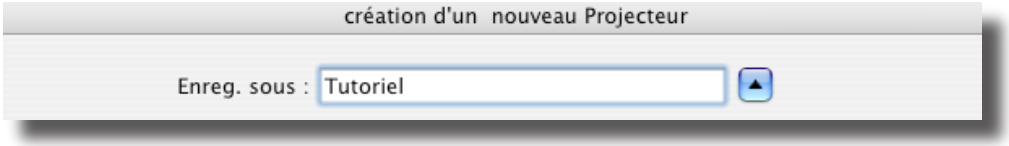
1 Créer un projecteur

À la première ouverture du logiciel, l'utilisateur est prié de saisir son nom et numéro de code. Pour obtenir un numéro de code, se reporter aux conseils d'installation. Cette fenêtre n'apparaît qu'une seule fois lors du premier lancement. Hormis ce cas, lors du lancement de la lanterne Magique, une première fenêtre apparaît :



Cocher l'option **Créer un nouveau projecteur** et cliquer sur le bouton **Valider.**

La fenêtre **Création d'un nouveau Projecteur** s'ouvre. Elle permet de définir le nom du projecteur et l'emplacement de stockage du dossier créé par La Lanterne Magique (ce dossier contient tous les fichiers nécessaires au fonctionnement du projecteur).



Attribuer un nom dans la zone **Enreg. Sous** , choisir l'emplacement du dossier à l'aide du menu déroulant de la zone **Où, puis** cliquer sur le bouton **Enregistrer.** La fenêtre de la table de montage s'ouvre.

Remarque

Afin de rendre le projecteur compatible avec les plateformes Mac et PC, il est conseillé de ne pas utiliser de caractères accentués ni d'espaces dans le nom d'enregistrement du projecteur.

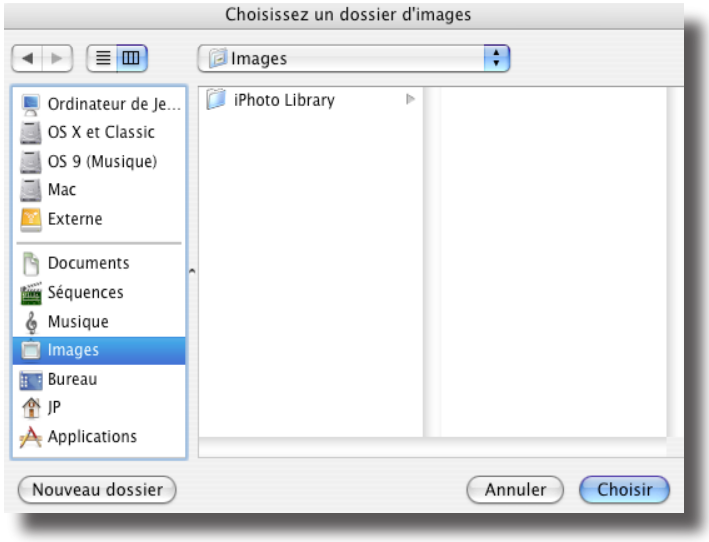
2 Importer les images

Aussitôt après la création du projecteur, la fenêtre ci-dessous s'ouvre.

Si le dossier d'images ou une sélections d'images est prêt, cliquer sur le bouton **Continuer .**

La fenêtre **Choisissez un dossier d'images** s'ouvre et permet de sélectionner le dossier contenant les images. Une fois le dossier sélectionné, cliquer sur le bouton **Choisir.** Si l'option choisie est «Importer une sélection d'images». Appuyez sur la touche **Majuscule** pour les sélectionner de façon contiguë et commande

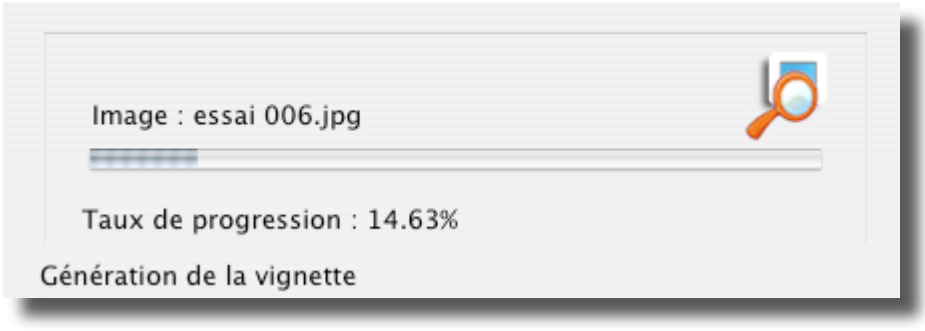
Une fenêtre permettant de rechercher et de sélectionner le dossier contenant les images s'ouvre.



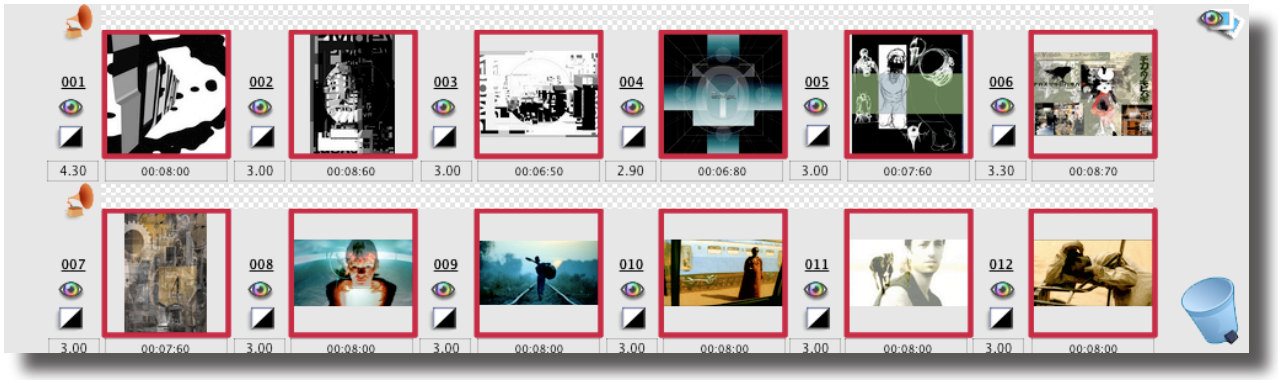
Une fois le dossier sélectionné, cliquer sur le bouton **Choisir.**

Si l'option d'importation sélectionnée est **Importer une sélection d'images**, il est possible de sélectionner une série contiguë d'images en appuyant sur la touche **Majuscule,** et une série discontinue en appuyant sur la touche **Commande** (**Contrôle** sur PC).

La fenêtre ci-dessous s'ouvre pendant la durée de l'importation, et une barre indique le taux de progression de la tâche.



Lorsque la totalité des images sont importées et les vignettes créées, celles-ci s'affichent sur la table de montage. Les durées des transitions sont affichées à gauche de chaque image, et les temps de présence dans chaque boîte sous les images.



Remarque

Les images sont optimisées en taille et en taux de compression selon les réglages définis dans le menu **Lanterne**, commande **Préférences**, onglet **Import**.

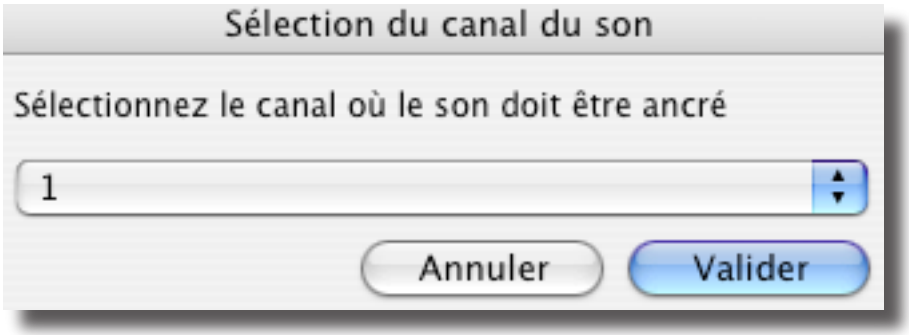
3 Organiser ses images

Les images sont positionnées par ordre aphabétique des noms des fichiers. Vous pouvez les redisposer en cliquant dessus et en les glissant vers la position désirée. Les touches commande (Alt sur PC) pour une sélection non contiguë et majuscule pour une sélection contiguë vous permettent d'en déplacer plusieurs en même temps.

4 Importer des sons

Pour importer un fichier son directement sur la table de montage, il suffit de sélectionner la première image en cliquant sur sa vignette, puis de cliquer sur le bouton **Importer** de la zone **Sonorisation**.

La fenêtre **Choisissez un fichier son** s'ouvre. Il suffit alors de sélectionner le fichier son adéquat, puis de cliquer sur le bouton Ouvrir. La Lanterne Magique demande ensuite sur quel canal placer le son.

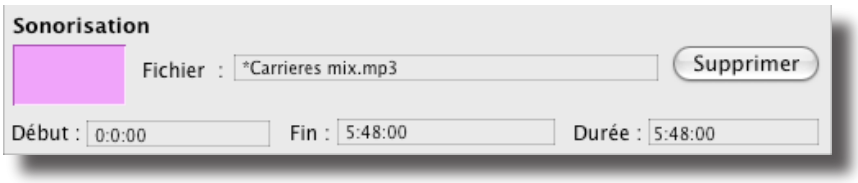


Choisir un canal (1 ou 2) et cliquer sur le bouton **Valider**

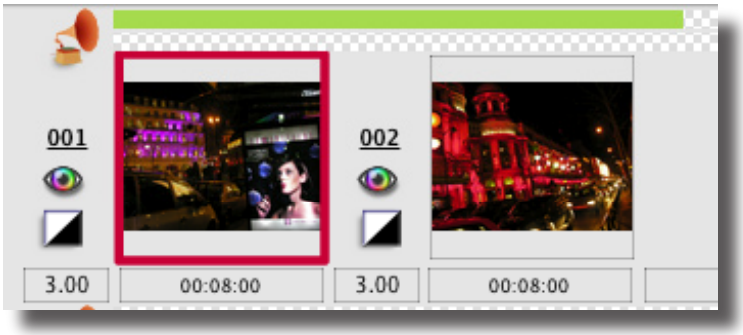
L'importation du fichier son s'effectue, une couleur d'identification est affectée au fichier son et le nom du fichier, la position de début, la position de fin ainsi que la durée s'inscrivent dans la fenêtre **Sonorisation.**

Remarque

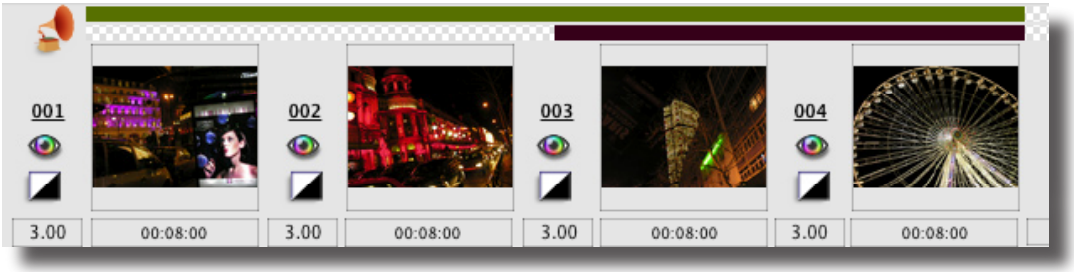
Pour changer la couleur d'identification du fichier son, cliquer sur le carré de couleur. Un nuancier apparaît. Choisir la couleur à l'aide de la souris, ou pour obtenir une couleur précise, maintenir la touche Alt appuyée au moment du clic. Saisir les valeurs rouge vert bleu.



Un trait de la couleur d'identification et d'une longueur proportionnelle à la durée du fichier par rapport au cumul des temps de présence des images à l'écran s'inscrit au-dessus des vignettes.



Pour importer un second fichier son, désélectionner en cliquant sur une zone grisée, sélectionner une autre image, cliquer à nouveau sur le bouton **importer,** choisir un autre fichier, sélectionner le canal 2 et cliquer sur le bouton **Valider**. Les fenêtres sont complétées avec les informations suivantes :



Le chevauchement des traits de couleurs indique que le fichier son 1 se termine après le début du fichier son 2. À ce stade, il est possible de visualiser le résultat sur la visionneuse. Pour cela, cliquer sur le bouton en haut et à droite de la fenêtre de montage. ;

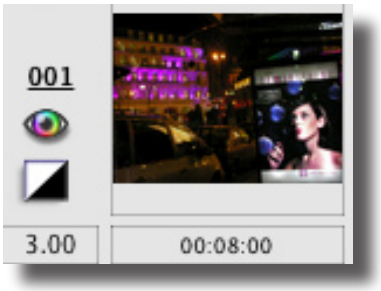
La visionneuse est lancée et le montage se déroule du début à la fin dans la fenêtre de la visionneuse.

Remarque

Pour déplacer un son d'un canal à un autre ou vers une autre image, maintenir la touche ALT enfoncée, cliquer sur le trait de couleur du son le glisser vers la position désirée.

5 Ajuster et mettre au point la succession des images

Afin d'ajuster la synchronisation entre les images et le son, trois paramètres sont réglables pour chaque image : le type de transition, sa durée et la durée de présence de l'image à l'écran. Les modifications sont accessibles par les icônes et les zones à proximité des images



Modifier le type de transition

Cliquer sur l'icône pour faire apparaître le menu déroulant du catalogue des transitions, sélectionner la transition souhaitée en cliquant sur le sous-menu correspondant pour choisir l'un des réglages proposés sur le menu déroulant. Si aucun ne convient, utiliser la commande ajouter un réglage puis modifier les différents paramètres et valider. Le nouveau réglage sera automatique associé à l'image sélectionnée.

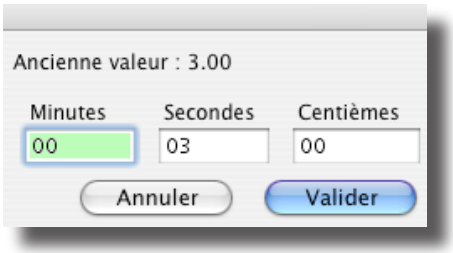
Pour visualiser l'effet produit par ce choix de transition, cliquer sur l'icône à gauche de l'image
La visionneuse s'ouvre, affiche l'image précédente puis la transition sélectionnée.

Remarque

Il est possible de visualiser une transition en double cliquant sur l'image suivant l'icône de transition (avec la touche Alt appuyée sur Mac). Si le curseur passe sur une autre image avec la touche Alt appuyée et que la visionneuse est ouverte, l'image survolée est immédiatement affichée dans celle-ci.

• Modifier la durée de la transition

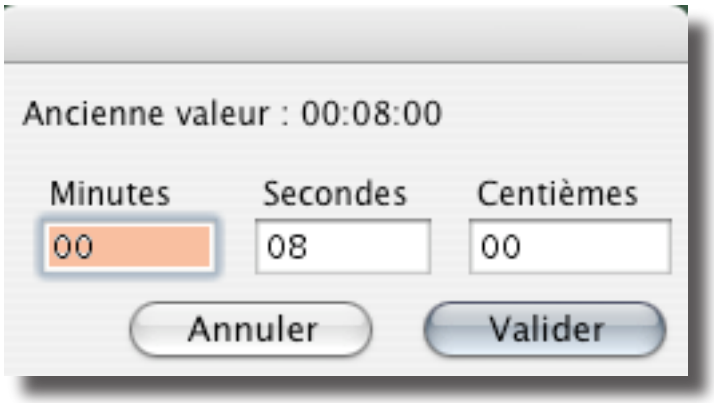
Cliquer sur la boîte située sous l'icône de choix de la transition , dans laquelle apparaît la durée de transition affectée par défaut. La fenêtre ci-dessous apparaît



La mention **Ancienne valeur** rappelle la valeur en vigueur. Indiquer la nouvelle valeur souhaitée dans les zones **Minutes Secondes Centièmes** puis cliquer sur le bouton **Valider**.

Modifier la durée de présence à l'écran

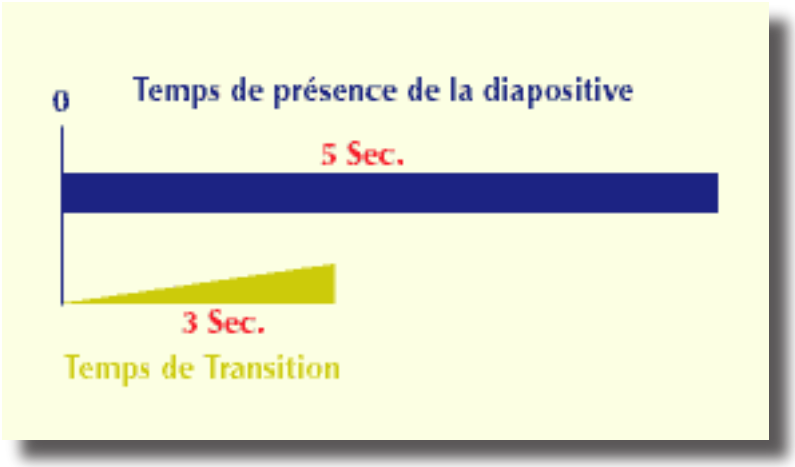
Cliquer sur la boîte située sous l'image et dans laquelle apparaît le temps de présence affecté par défaut. La fenêtre ci-dessous apparaît :



Indiquer la nouvelle valeur souhaitée dans les zones **Minutes Secondes Centièmes** puis cliquer sur le bouton **Valider**.

Remarque

Le temps de transition est inclus dans le temps de présence à l'écran. Le début de la transition correspond exactement au début du temps de présence à l'écran.



Ainsi une image dont le temps de transition est 3 secondes, et le temps de présence à l'écran 5 secondes, ne sera en réalité présente à 100% sur l'écran que pendant les 2 dernières secondes du temps de présence

Remarque

Le temps de transition d'une image ne peut être supérieur au temps de présence de cette image. Il est donc préférable de régler d'abord les temps de présence avant les temps de transition.

6 Ajuster les sons

La Lanterne Magique permet de lire simultanément deux pistes sons parallèles. Les fichiers importés doivent impérativement être au format MP3.

- Ajuster la longueur d'un fichier son

Cette opération s'effectue à l'aide des curseurs de la partie gauche de l'espace **Sonorisation**, intitulée **Partie sélectionnée du son**

Remarque

Pour rappeler les paramètres d'un son, double cliquez sur sa représentation au dessus des images.

Toutes les modifications effectuées doivent être validées en appuyant sur le bouton "Valider" en bas à droite de la fenêtre "Sonorisation" pour mettre à jour le diaporama. Faites des tests d'écoute du son avant de définitivement valider.

Le fichier son est importé , ajusté si nécessaire à la durée cumulée des images, puis installé sur le canal sélectionné. Le début du fichier est ancré à l'image sélectionnée. La fenêtre **Partie sélectionnée du son** place les curseurs aux extrémités du fichier. Le curseur **Point de départ** est placé au point **0 :0 :00 se**c, et le curseur **Point de fin**, à l'autre extrémité du fichier. La boîte du bas indique la durée du fichier son.

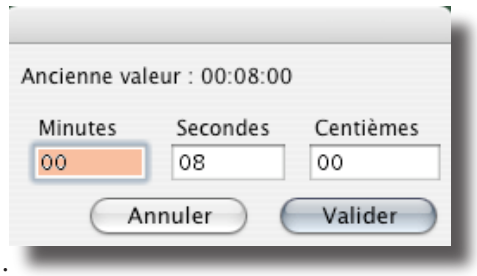
Remarque

Les opérations d'ajustement de la longueur des fichiers sons décrites dans les paragraphes suivants ne sont pas destructives. C'est à dire que les données elles-mêmes ne sont pas modifiées. Les commandes agissent sur les références de position de ces données et permettent ainsi de raccourcir la durée audible des fichiers sans les altérer. Il est donc possible de revenir en arrière et de modifier les points de départ et de fin du fichier.

- Définir le point de départ de la lecture d'un fichier son

Pour raccourcir le fichier son en supprimant la lecture d'une portion à son début, déplacer le curseur **Point de départ** vers la droite en contrôlant la durée affichée dans la boîte à droite. Lorsque le point à couper est atteint, cliquer sur le bouton **Valider.**

- Il est possible de saisir une valeur dans la boîte située à droite du curseur. Cliquer sur la boîte pour faire apparaître la fenêtre ci-dessous



:

Saisir la valeur souhaitée dans les zones **Minutes Secondes Centièmes,** puis cliquer sur le bouton **Valider**

- Il est également possible de marquer le point à couper « à la volée ». Lancer l'écoute du fichier son en cliquant sur l'icône du bandeau jaune à droite.

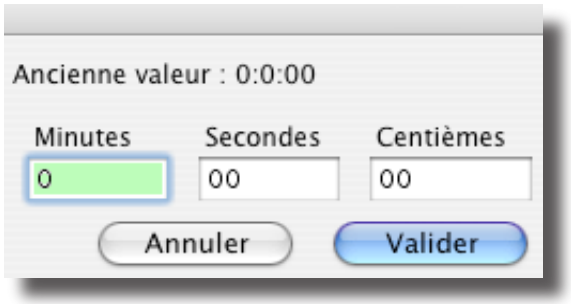
Au moment voulu, cliquer sur le bouton bleu à droite du curseur **Position de départ**.

Cliquer sur **Valider**

Définir le point d'arrêt de la lecture d'un fichier son

Pour raccourcir le fichier son en supprimant une portion de lecture à la fin, déplacer le curseur **Point de fin** vers la gauche en contrôlant la durée affichée dans la boîte à droite. Lorsque le point à couper est atteint, cliquer sur le bouton **Valider**.

- Il est possible de saisir une valeur dans la boîte située à droite du curseur. Cliquer sur la boîte pour faire apparaître la fenêtre ci-dessous :



Saisir la valeur souhaitée dans les zones **Minutes Secondes Centièmes** puis cliquer sur le bouton **Valider**

- Il est également possible de marquer le point à couper « à la volée ».

Lancer l'écoute du fichier son en cliquant sur l'icône du bandeau jaune à droite.

Au moment voulu, cliquer sur le bouton bleu à droite du curseur **Position de fin**.

Cliquer sur **Valider**.

La lecture du fichier son est ajustée à la longueur souhaitée.

Régler le niveau général du fichier son

Le réglage du volume général du fichier son sélectionné s'effectue en déplaçant le curseur Volume général. La position **255** correspond au volume maximum et la position **0** au silence.

Ce réglage n'affecte que le fichier son sélectionné. Il est ainsi possible de mixer deux fichiers sons joués simultanément sur les deux canaux.

Régler la balance

Pour chaque fichier son, il est possible de régler la balance sonore. Si la réglette va vers la gauche en indiquant des valeurs négatives, le son sera plutôt joué sur la sortie de gauche de votre matériel HIFI stéréo. Si c'est vers la droite, sur la sortie droite.

Description des menus

Ce chapitre décrit en détail toutes les commandes de chaque menu.

Menu Lanterne Magique

Ce menu, signalé par l'icône , rassemble les informations et les fonctions de gestion du logiciel.

A propos de la Lanterne Magique

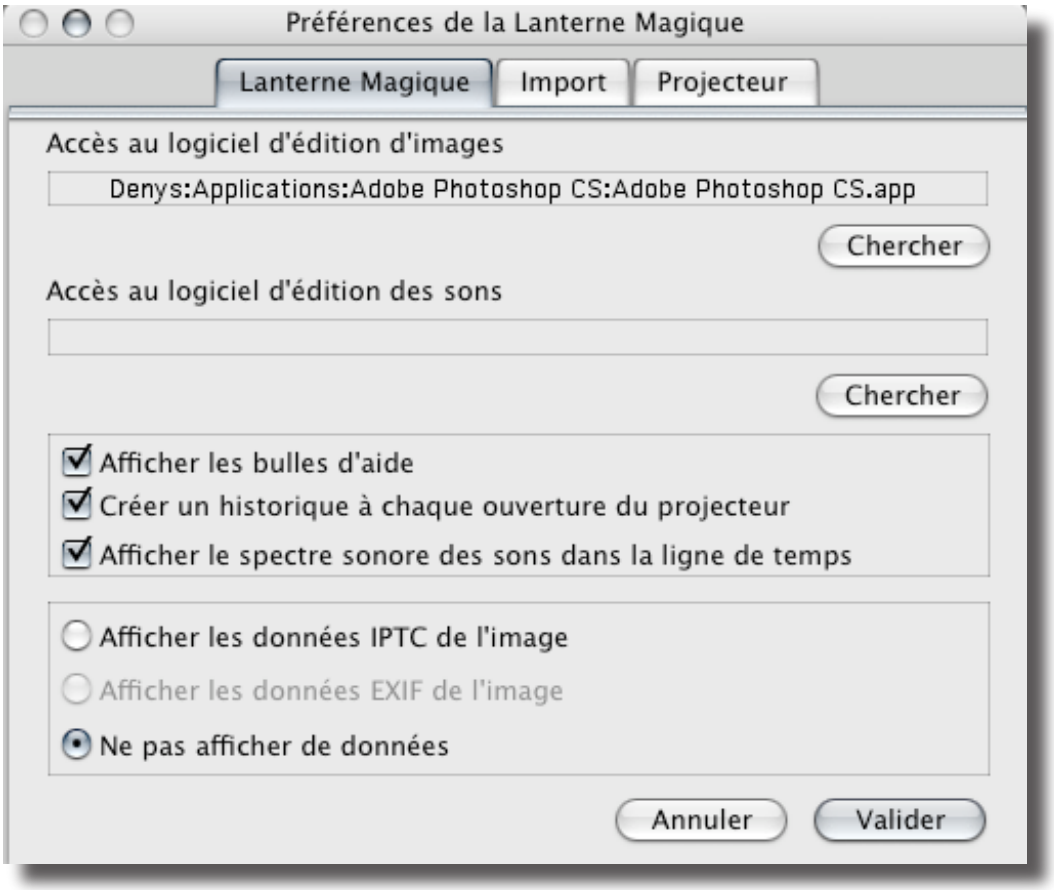
Cette commande ouvre une fenêtre dans laquelle figurent :

- Le nom de l'utilisateur
- Le numéro de version installée
- Les noms de tous les intervenants dans la création de la Lanterne Magique.

Préférences

La commande Préférences ouvre la fenêtre donnant accès aux modifications des comportements par défaut du logiciel. Trois onglets sont disponibles.

Onglet Lanterne Magique


Préférences de la Lanterne Magique
Lanterne Magique
Import
Projecteur
Accès au logiciel d'édition d'images
Denys:Applications:Adobe Photoshop CS:Adobe Photoshop CS.app
Chercher
Accès au logiciel d'édition des sons
Chercher
Afficher les bulles d'aide
Créer un historique à chaque ouverture du projecteur
Afficher le spectre sonore des sons dans la ligne de temps
Afficher les données IPTC de l'image
Afficher les données EXIF de l'image
Ne pas afficher de données
Annuler
Valider

- Zone Accès au logiciel d'édition d'images.

Renseigner cette zone (en cliquant sur le bouton **Chercher,** et en sélectionnant l'icône du logiciel sur le disque dur) permet d'atteindre et d'ouvrir le logiciel choisi pour éditer et modifier les images, sans quitter la Lanterne Magique. Cette fonction est activée par la commande **Editer** l'image du menu **Image.**

- Zone Accès au logiciel d'édition des sons.

Renseigner cette zone à l'aide du bouton **Chercher**, indique le chemin pour atteindre et ouvrir le logiciel choisi pour éditer un fichier son, sans quitter la Lanterne Magique. Cette fonction est activée par la commande **Editer le son sélectionné** des sous menus **Du montage**, ou **De la bibliothèque** du menu **Sons**.

Remarque

Ces champs doivent être renseignés pour que les commandes* Editer l'image *et* Editer le son sélectionné *fonctionnent. En outre, l'ordinateur doit posséder assez de mémoire vive pour autoriser le fonctionnement simultané des applications externes et de la Lanterne Magique. Si des ralentissements, des saccades apparaissent lors de la lecture d'un diaporama, il convient de quitter les applications externes aussitôt après avoir effectué les modifications.

- Cocher la case **Afficher les bulles d'aide** active l'affichage des bulles d'aides au survol de la souris.

- Cocher la case **Créer un historique** à chaque ouverture du projecteur permet de mémoriser l'état du projecteur dès son ouverture avant toute modification. Ainsi il sera possible de revenir à l'état initial de la session de travail sur ce projecteur. A chaque ouverture, un nouvel état sera mémorisé.

- Cocher l'option **Afficher le spectre sonore des sons dans la ligne de temps**, autorise l'affichage graphique de l'onde sonore dans l'échelle de temps. Cela facilite le positionnement précis des images par rapport au son. Cette fonction lance la génération automatique d'un spectre sonore lors de l'importation d'un son lorsque l'échelle de temps est active. Cette opération peut bloquer le logiciel pendant quelques instants (généralement moins d'une minute).

- Cocher l'option **Afficher les données IPTC**, active au survol de l'image par la souris, l'affichage d'une bulle contenant ces informations.

Remarque

IPTC sont les initiales de « International Press Telecommunications Council ». Ce sont les informations suivantes : légendes, mots-clés, catégories, auteurs, remerciements et sources. Pour plus de renseignements consulter l'aide de Photoshop.

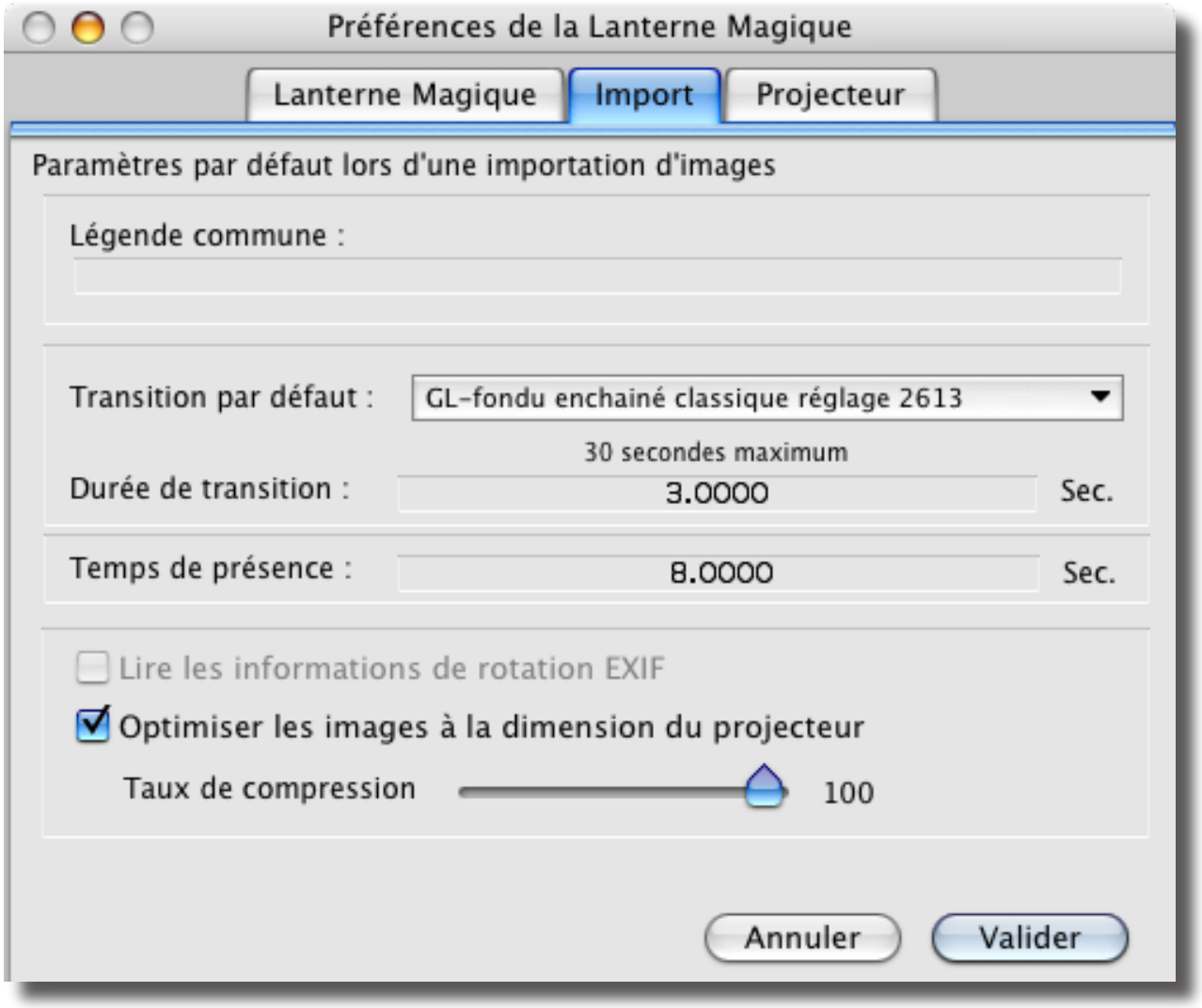
- Cocher l'option Afficher les **données EXIF** active l'affichage d'une bulle contenant ces informations au survol de l'image par la souris (fonction non disponible sur Mac pour l'instant).

Remarque

EXIF (EXchangeable Image File) sont les méta données générées par un appareil numérique, jointes à l'image et qui contiennent les informations relatives à la prise de vue.

- Cocher l'option **Ne pas afficher de données**, désactive les options précédentes.

Onglet Import



Dans cette fenêtre figurent les choix qui seront affectés par défaut aux images lors de leur importation.

- Zone **Légende commune.**

Lorsque la boîte est laissée vide, les images sont importées avec leurs noms d'origine. Ces noms peuvent être remplacés par une légende identique pour toutes les images en saisissant un texte dans la boîte de texte de la zone **Légende commune**.

- Zone **Transition par défaut.**

Le menu déroulant permet de choisir le réglage de transition qui sera affecté par défaut à toutes les images lors de leur importation. **Il n'est pas possible d'ajouter, de modifier, de renommer ou de supprimer un réglage dans les préférence. Il faut qu'il soit crée précédemment.**

- Zone **Durée de transition.**

Par défaut la durée de transition est réglée sur 3 secondes. Il est possible de modifier cette durée par défaut en indiquant une autre valeur dans la boîte correspondante.
La durée maximum possible est de 30 secondes.

- Zone **Temps de présence.**

Par défaut le temps de présence des images à l'écran est de 8 secondes. Il est possible de modifier cette durée en saisissant une autre valeur dans la boîte correspondante.

- Case à cocher **Lire les informations de rotation EXIF**

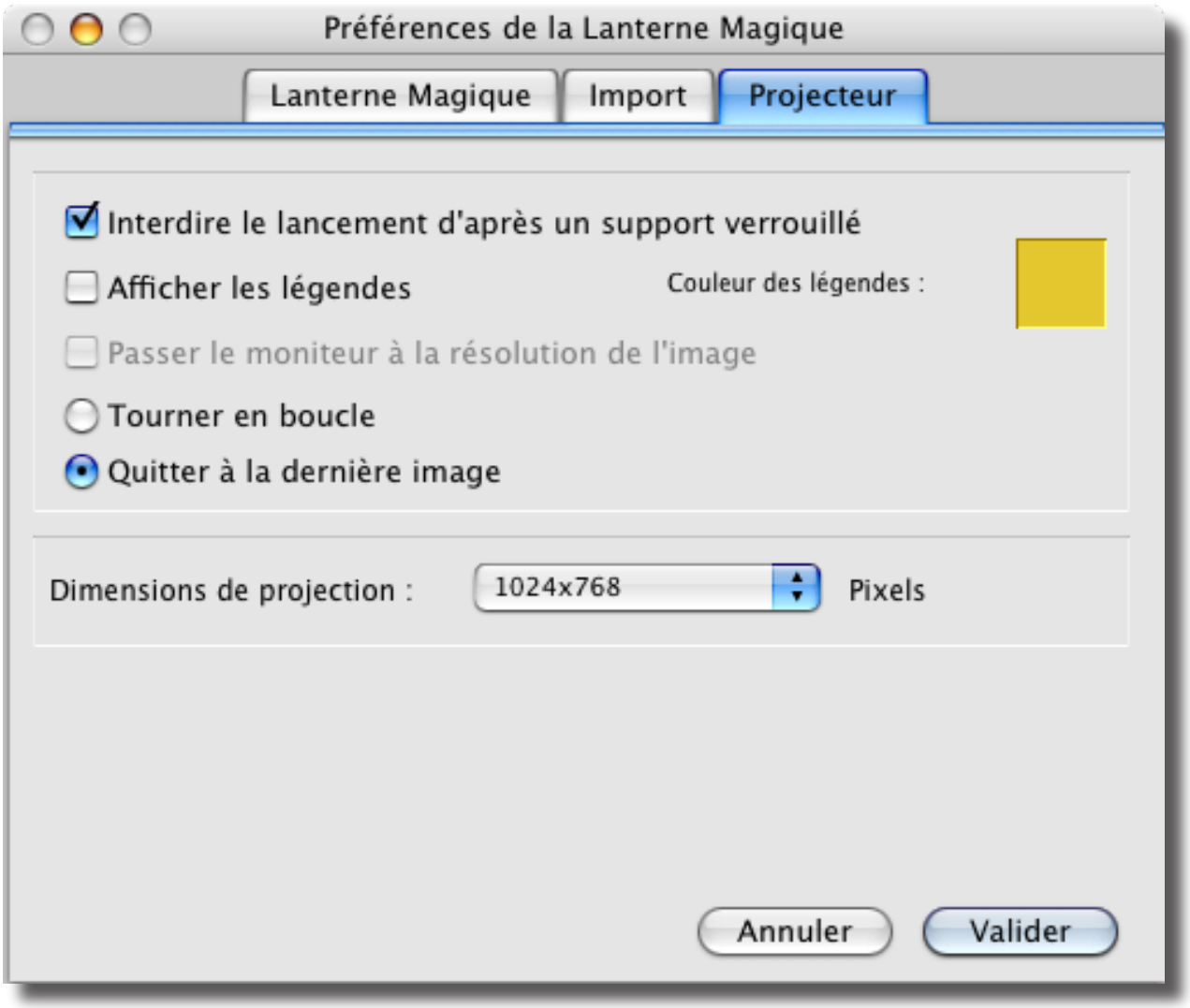
Cette option permet d'effectuer une rotation automatique lors de l'importation d'une image si elle possède des informations EXIF. Ces informations sont disponibles si l'image provient d'un appareil numérique et qu'elles n'ont pas été détruites lors .de son passage dans un logiciel de retouche photographique. **Cette option n'est disponible que sur PC.**

Pour une projection en plein écran, **la taille recommandée à sélectionner est 1024x768 pixels.**
Choisir l'option Autre ouvre la fenêtre **Dimensions d'optimisation.**

- Le curseur **Taux de compression** permet de choisir le niveau de qualité de la compression réalisée par le logiciel lors de l'importation pour redimensionner les images.

Onglet Projecteur

Cet onglet permet de gérer le comportement des projecteurs.



- Case à cocher **"Interdire le lancement d'après un support verrouillé"** permet d'éviter qu'un utilisateur démarre le projecteur depuis un Cédérom car en effet vu la lenteur d'accès de certains lecteurs des dysfonctionnement de lecture du diaporama peut se produire. Si vous savez que vous allez le lire sur un lecteur possédant un forte mémoire cache vous pouvez décocher cette option.

- Case à cocher **Afficher les légendes**.

La sélection de cette option permet, au moment de la projection, l'affichage des légendes, en dessous de l'image, pendant le laps de temps où elle apparaît à 100%. La légende n'est pas affichée pendant la transition. Le carré de couleur indique la couleur du texte de la légende. Pour la changer il suffit de cliquer dessus et de déplacer le curseur sur le spectre de couleur. Pour choisir des valeurs précises Rouge, Vert, Bleu, cliquer sur le carré tout en maintenant la touche Alt appuyée.

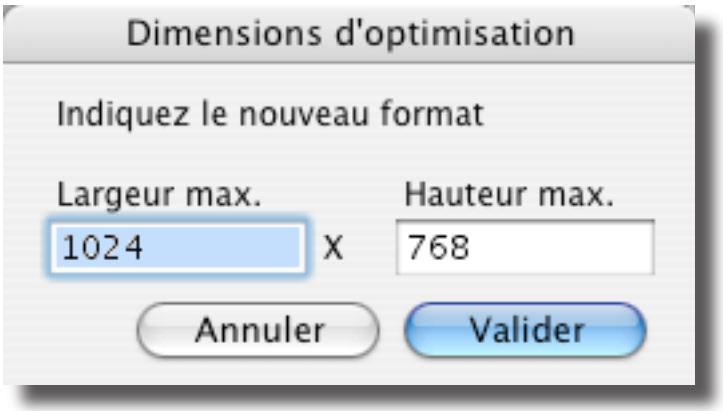
- Case à cocher **Tourner en boucle.** Cette option permet de répéter la projection du diaporama en boucle.

- Case à cocher **Quitter à la dernière image**.

Le choix de cette option arrête et quitte le projecteur à la fin de la première projection du diaporama..

- Zone **Dimensions de projection**.

Le logiciel vérifie et redimensionne systématiquement les images importées à la taille définie de projection. Plusieurs formats sont disponibles en cliquant sur le menu déroulant.



Plus la dimension choisie est grande, plus les ressources nécessaires pour jouer le diaporama sont importantes. En choisissant une taille supérieure à 1024x768 pixels, les risques existent de ne pas avoir de transitions fluides, ou de constater un décalage de synchronisation .

Remarque

Pour que votre personnalisation des options des onglets "Import" et "Projecteur" soient prise par défaut pour toutes les futurs créations de projecteur, il faut régler les préférences en ayant aucun projecteur ouvert.

Quitter

Cette commande ferme le logiciel.

Remarque

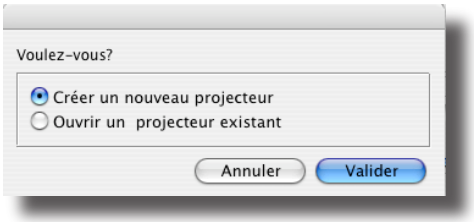
La Lanterne Magique sauvegarde systématiquement, en temps réel, la totalité des informations. Il n'est donc pas nécessaire d'effectuer une manipulation de sauvegarde avant de quitter le logiciel.

Menu Projecteur

Ce menu regroupe les commandes de gestion des projecteurs.

Nouveau

La création d'un nouveau projecteur est un préalable indispensable à la création d'un nouveau diaporama. C'est pourquoi la fenêtre correspondant à cette commande est proposée automatiquement à l'ouverture du logiciel. La création d'un nouveau projecteur est néanmoins accessible depuis le menu **Projecteur** lorsque la Lanterne magique est ouverte.



Un clic sur le bouton **Valider** ouvre la fenêtre **Création d'un nouveau projecteur** permettant de lui attribuer un nom et un lieu de stockage.

Créer un nouveau projecteur génère un ensemble de fichiers qui composent la structure du projecteur. **Il est déconseillé de modifier les noms ou l'arborescence des fichiers et des dossiers sous peine d'endommager irrémédiablement le fonctionnement du projecteur.**

Modifier le nom

Cette commande permet de changer le nom du projecteur en toute sécurité. La Lanterne Magique substituera le nouveau nom à l'ancien partout où c'est nécessaire. **Modifier un nom de projecteur manuellement par l'Explorer de Windows ou le Finder de Mac présente des risques.**

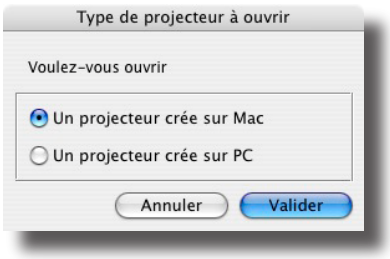
Ouvrir

Cette commande permet l'ouverture d'un projecteur existant stocké sur un disque. **Elle est inopérante si le projecteur à ouvrir se trouve sur un Cédérom.** Une fenêtre de navigation s'ouvre et permet de rechercher le dossier du projecteur sur le disque de l'ordinateur.

- Pour ouvrir le projecteur sur Mac, cliquer sur l'icône du fichier exécutable (extension "**nom.app**").

- Pour ouvrir le projecteur sur PC, cliquer sur le fichier ayant pour extension "**nom.exe**".

- Sur Mac, une fenêtre supplémentaire permet de déterminer le type de projecteur à ouvrir. C'est est un projecteur créé sur mac sélectionner l'option "Projecteur crée sur Mac", si c'est un projecteur qui vient d'un PC , il faut choisir l'autre option. Ensuite, le projecteur sera traduit pour être modifié sur Mac et il deviendra inutile de prendre cette option.



Remarque

Après avoir utilisé cette commande une fois pour ouvrir un projecteur, celui ci sera disponible jusqu'à ce qu'il soit déplacé ou supprimé.

Importer

Cette commande autorise l'importation d'un autre projecteur dans un projecteur ouvert. Il est ainsi possible de réunir dans un même et unique projecteur, plusieurs diaporamas ou séquences préparés indépendamment les uns des autres. Le diaporama importé vient s'ajouter à la suite de la dernière image du diaporama ouvert.

Mémoriser l'état

La Lanterne Magique comporte une fonction permettant, à un moment donné, de conserver l'état de la construction du diaporama. Chaque état mémorisé est conservé et il est ainsi possible de revenir à un état antérieur.

Un état est créé à chaque ouverture du projecteur si cette option a été sélectionnée dans les préférences.

Une autre façon d'ajouter un état à l'historique est fournie par la commande **Mémoriser l'état.** Les états sont conservés même après la fermeture du logiciel. La touche **"F2"** est un raccourci pour appeler cette fonction.

Remarque

Cette commande peut être utilisée pour effectuer différentes variantes d'un même projet.

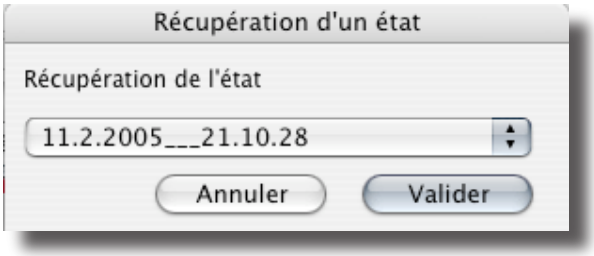
Modifier le nom d'un état

Cette commande permet de modifier le nom d'un état présent dans la liste des états d'un projecteur.

Une première boite de dialogue permet de récupérer l'état dont le nom est à modifier, puis une seconde fenêtre autorise la modification du nom.

Récupérer un état

Cette commande ouvre la fenêtre de récupération des états.



Le menu déroulant contient l'ensemble des états précédemment enregistrés. Pour récupérer une version précédente du diaporama, il suffit de choisir l'état correspondant dans le menu déroulant puis de cliquer sur le bouton **Valider.**

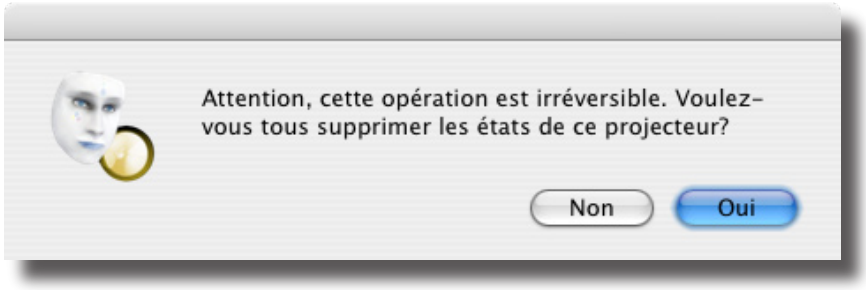
La touche **"F3"** est un raccourci pour appeler cette fonction.

Supprimer un état

Cette commande supprime le nom d'un état sélectionné dans une boite de dialogue. Une fenêtre de confirmation s'affiche lorsque la commande est sollicitée.

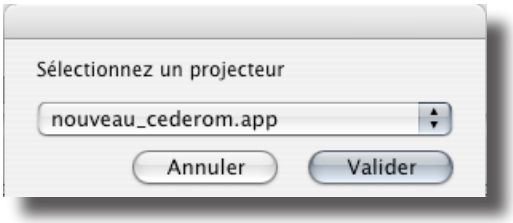
Supprimer tous les états

Cette commande efface la liste des états sauvegardés. Elle est utile pour purger le diaporama terminé. Une fenêtre de confirmation s'affiche lorsque la commande est sollicitée.



Projecteurs récents

Cette commande donne accès aux projecteurs récents qui n'ont pas été déplacés de leur lieu de stockage depuis leur dernière ouverture.

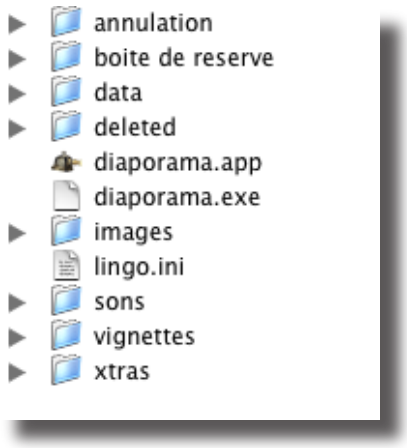


La fenêtre de cette commande s'affiche aussi au lancement du logiciel lorsque l'option **Ouvrir un projecteur existant** est choisie

Lorsque le nom du projecteur souhaité n'apparaît pas dans la fenêtre affichée, cliquer sur le bouton **annuler**, choisir le menu **projecteur** puis la commande **ouvrir.** La fenêtre de navigation qui s'ouvre alors, permet la recherche du dossier du projecteur sur le disque dur.

Révéler le dossier

Cette commande donne accès au dossier du projecteur. Ce dossier comporte une ensemble de sous-dossiers et de fichiers contenant les images, les sons, les vignettes, les fichiers auto exécutables pour Mac et pour Windows, ainsi que les dossiers Data et Xtras qui correspondent au moteur du projecteur.



Remarque

Par prudence il est vivement conseillé de ne rien modifier à l'intérieur de ce dossier, sous peine d'endommager les organes essentiels du projecteur.

Lancer le projecteur

Cette commande lance la projection du diaporama en plein écran avec une image de la taille définie dans les préférences.

La touche **"F6"** est un raccourci pour appeler cette fonction.

Nettoyer et optimiser le projecteur

Cette commande crée une copie du projecteur, débarrassée de tous les éléments inutiles à son exploitation.

Nettoyer

Les fichiers contenant les vignettes, la liste des états d'annulation, la réserve d'images etc.. ne sont pas utilisés lorsque le projecteur est lancé. Pour diminuer le poids du dossier contenant le projecteur à utiliser, la commande Optimiser crée une copie allégée de tous ces éléments inutiles.

Optimiser

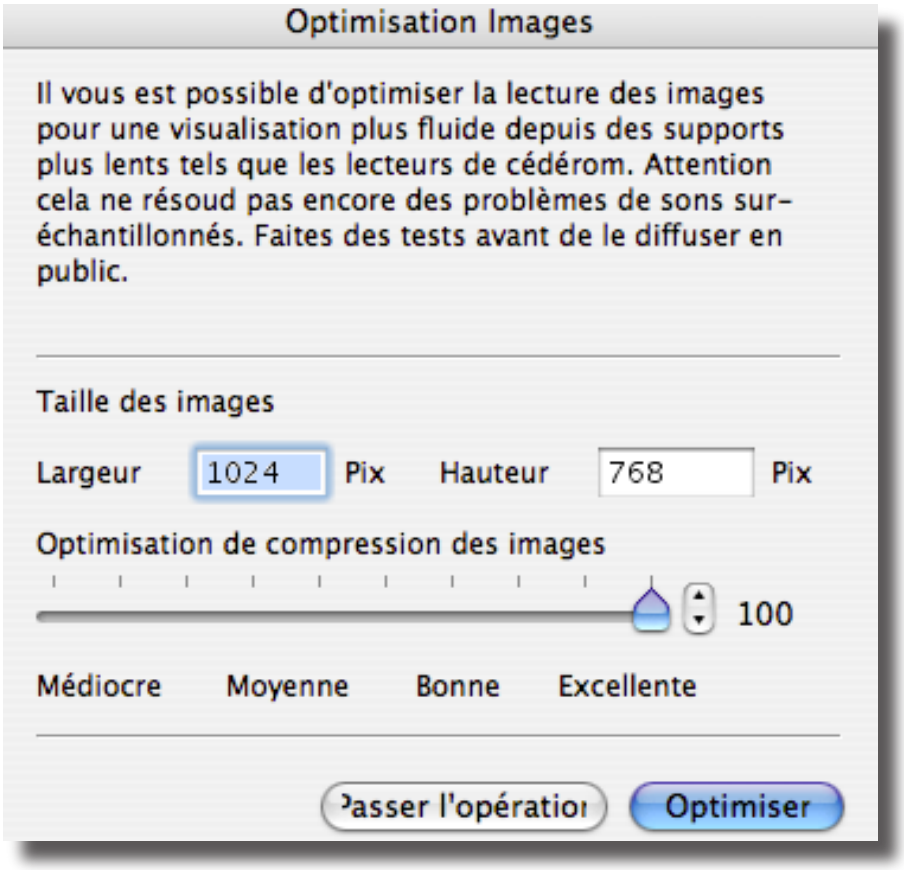
La commande **Nettoyer et Optimiser** effectue une copie du dossier contenant les images. Une option de modification de la taille du projecteur est proposée. Conserver les dimensions initiales provoque une copie identique à l'original.

Tailles des images :

Choisir des dimensions inférieures diminue le poids total du diaporama.

Optimisation de compression des images :

Elle permet de réduire la qualité des images mais de réduire encore plus le poids du projecteur.


Optimisation Images
Il vous est possible d'optimiser la lecture des images pour une visualisation plus fluide depuis des supports plus lents tels que les lecteurs de cédérom. Attention cela ne résoud pas encore des problèmes de sons sur-échantillonnés. Faites des tests avant de le diffuser en public.
Taille des images
Largeur
1024
Pix
Hauteur
768
Pix
Optimisation de compression des images
100
Médiocre
Moyenne
Bonne
Excellente
asser l'opératio
Optimiser

Remarque

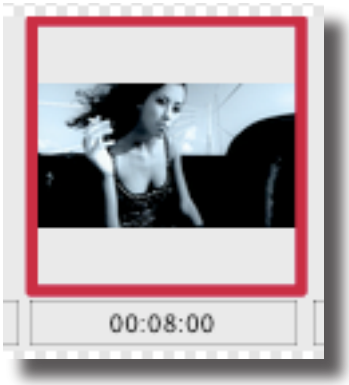
Choisir une dimension supérieure celle déterminée pour le projecteur dans les préférences lors de sa création, aboutira à des images de mauvaise qualité.

Menu Image

Ce menu regroupe les commandes qui permettent d'importer, de modifier et de gérer les images du diaporama.

La notion de sélection d'une ou plusieurs images est fréquemment utilisée dans les manipulations proposées par ce menu.

- La **sélection d'une image** s'effectue simplement en cliquant sur sa vignette qui est alors encadrée d'un filet rouge. Le survol de la vignette par la souris fait apparaître une bulle comportant le nom de l'image.
- La **désélection** s'effectue en cliquant n'importe où en dehors des vignettes, sur une zone grisée.
- Les **sélections multiples** s'effectuent à l'aide de la touche **Majuscule** pour une sélection contiguë ou les touches **Commande (Controle sur PC)** pour une sélection non-contiguë.



Un autre menu image est directement accessible en cliquant sur une image préalablement sélectionnée, avec le clic droit de la souris (Windows) ou en maintenant la touche **Ctrl** enfoncée au moment du clic (Mac).

Remarque

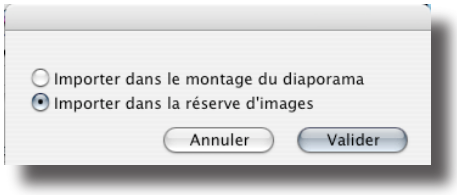
Plusieurs commandes de ce menu fonctionnent avec des options légèrement différentes grâce à l'utilisation simultanée de la touche Alt et du Clic de souris.

- ***Un clic simple sur la commande permet une exécution de l'ordre sur la table de montage***
- ***Un clic tout en maintenant la touche Alt enfoncée propose le choix de l'exécution de la commande entre la boîte de réserve (par défaut), ou la table de montage.***

Importer un dossier d'images, Importer une sélection d'images, Importer une image

Ces trois commandes fonctionnent de la même manière et ont pour but d'importer des images dans le projecteur. Il est possible d'importer d'un coup la totalité des images contenues dans un dossier, d'importer une sélection d'images, ou une seule image. Les images sont copiées dans le projecteur, optimisées et insérées dans sa liste. Les modifications n'affectent pas l'image d'origine. La Lanterne Magique n'intervient que sur des copies.- La sélection multiple s'effectue en maintenant la touche **Maj** appuyée.

- Un clic simple sur la commande insère l'image sur la table de montage.
- Un clic tout en maintenant la touche **Alt** enfoncée propose le choix d'importer les images sur la table de montage ou dans la réserve.



- Si aucune image n'est sélectionnée sur la table de montage ou dans la boîte de réserve, l'image ou les images sont importées après la dernière image.

- Si une image est sélectionnée avant l'importation, l'image ou les images sont insérées immédiatement après l'image sélectionnée.

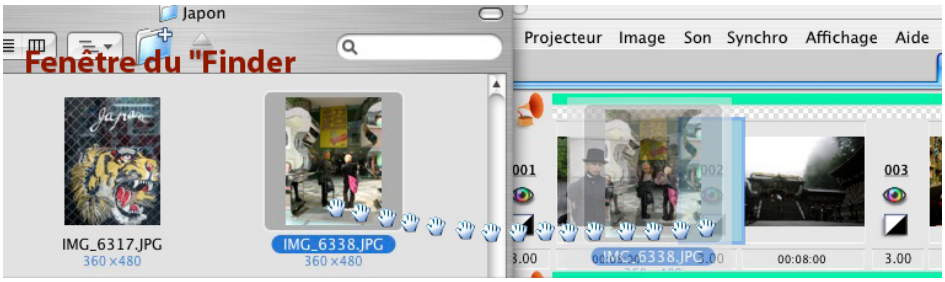
Remarque

Pour éviter de décaler la totalité des images situées après l'image insérée, il suffit de maintenir la touche Alt enfoncée pendant toute la durée de l'opération d'importation. Dans ce cas, la nouvelle image est insérée à la suite de l'image sélectionnée, et le temps initial de présence de l'image sélectionnée est divisé par deux pour permettre l'insertion de la nouvelle image sans décalage des suivantes.

Importation d'images par "Glisser déposer"

Il est possible d'importer directement une ou des images en les glissant de la fenêtre du Finder (Explorateur sur PC) et en les déposant
- soit entre deux images pour une insertion entre celles-ci (comme l'image ci-dessous)
- soit sur une case vide pour les mettre à la suite des autres.

Si vous placez une image sur une autre utiliser la commande **changer** au lieu de **importer**.



Editer l'image

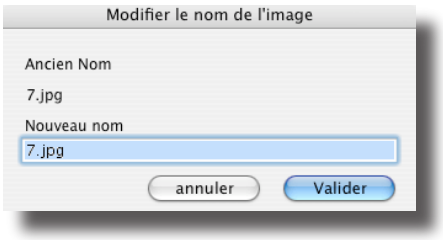
Cette commande permet d'ouvrir l'image dans le logiciel de retouche d'images désigné dans les préférences. (Zone **Accès au logiciel d'édition d'images**, commande **Préférences** du menu Lanterne).

Une fois les modifications terminées, le fichier image et la vignette sont mises à jour dans le projecteur lors du retour de la fenêtre de montage au premier plan.

Les modifications apportées n'affectent pas l'image d'origine ayant fait l'objet de l'importation.

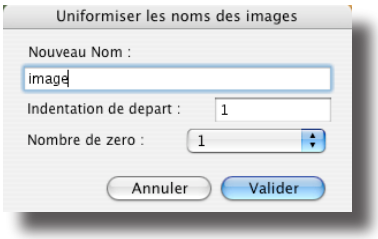
Modifier le nom de l'image

Cette commande permet de changer le nom d'une image. Si la sélection est unique une boîte de dialogue comme ci-dessous sera proposée.



Remarque

Eviter de mettre des noms comportant des guillements, ils seront automatiquement remplacés par un espace.



Si la sélection est multiple, cette commande renommera les images suivant leur ordre de sélection. Un nom générique remplacera la totalité de l'ancien nom et un chiffre incrémental s'ajoutera (Exemple : image 001, image 002). Un chiffre de départ pour la numérotation peut être choisi (Identation de départ) et le nombre de zéro avant celui-ci.

Modifier la légende

Cette commande permet de changer la légende d'une image. Une légende est le texte qui apparaitra lors de la projection du diaporama en dessous de l'image.Lorsque le projecteur est ouvert dans la Lanterne Magique, il faut aller dans les préférences à l'onglet "Projecteur" (Voir page 31). Ensuite cocher la coche "afficher les légendes". Il est aussi possible d'affecter une couleur à la légende qui sera affichée en cliquant sur le petit carré de couleur.

Une sélection multiple appliquera la même légende à toutes les images sélectionnées.

Remarque

Eviter de mettre des noms comportant des guillements, ils seront automatiquement remplacés par un espace.

Rotation, symétrie

Ces commandes permettent des modifications simples et utiles dans la construction d'un diaporama, sans avoir à ouvrir le logiciel de retouche d'image.

- La commande **Rotation,** comporte trois options.

Anti-horaire horaire 180°

- La commande **Symétrie** deux options.

Horizontale Verticale

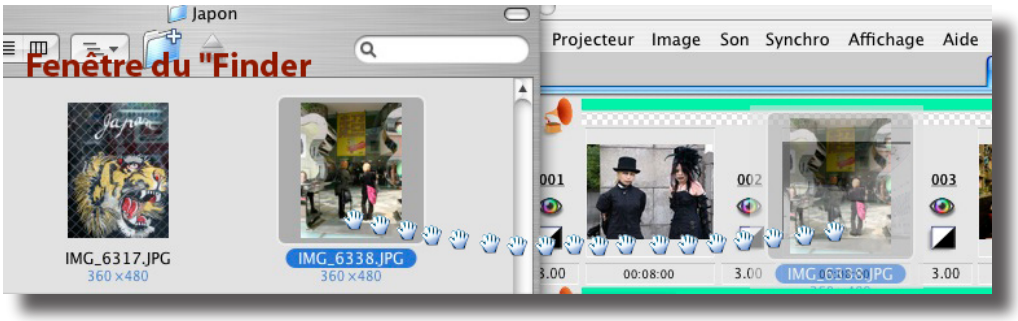
Ces deux commandes sont utilisables sur la table de montage et dans la boîte de réserve.

Dupliquer

- La commande **Dupliquer** permet de reproduire à l'identique une image déjà présente dans le projecteur. L'image dupliquée est insérée juste après l'image sélectionnée et porte le même nom précédé d'une étoile (par exemple *DSC00103.JPG est le duplicata de DSC00103.JPG)

Changer

- La commande **changer** permet de placer une nouvelle image tout en conservant les paramètres de l'ancienne image.



Il est possible de changer directement une image en la glissant de la fenêtre du Finder (Explorateur sur PC) et en la déposant sur une autre image qui passe en négatif lors de son survol.

Supprimer

- La commande **Supprimer** permet de détruire une image du projecteur et d'en effacer la vignette. La commande fonctionne sur l'ensemble des images sélectionnées.

Attention, cette commande est irréversible. Il est conseillé de mémoriser l'état avant de l'utiliser..

Une autre façon de supprimer une image consiste à la sélectionner, à maintenir le curseur sur la vignette et le bouton de la souris enfoncé jusqu'à ce que les couleurs s'inversent (effet négatif) puis à la faire glisser dans la corbeille. La couleur de la corbeille devient orange. Cliquer sur le bouton **Oui** de la fenêtre affichant une demande de confirmation.

Remarque

Lorsque la touche Alt est maintenue appuyée pendant l'opération de suppression, le temps de présence de l'image précédente est allongé du temps de présence de l'image suprimée. Ceci permet de supprimer une image sans décaler la totalité des images du montage. Cette option fonctionne uniquement pour la suppression d'une seule image.

Régénérer une sélection de vignettes

Cette commande permet de remettre à jour l'ensemble des vignettes sur la table de montage. Elle permet également de créer les vignettes en cours de travail lorsque l'option **Générer des vignettes** n'a pas été sélectionnée dans les préférences.

Mémoriser la position de la sélection d'images, Placer à l'endroit sélectionné

Ces commandes permettent de déplacer et de modifier l'ordre de plusieurs images simultanément.

La commande **Mémoriser la position de la sélection** d'images enregistre l'ordre dans lequel est effectuée une sélection multiple d'images.

La commande **Placer à l'endroit sélectionné** place les vignettes après l'image sélectionnée.

- Pour réaliser cette opération sur la table de montage :

Sélectionner les vignettes dans l'ordre souhaité, tout en maintenant la touche **Maj** enfoncée,

Choisir la commande **Mémoriser la position de la sélection d'images.**

Sélectionner la vignette précédant le point d'insertion

Cliquer sur la commande **Placer à l'endroit souhaité** .

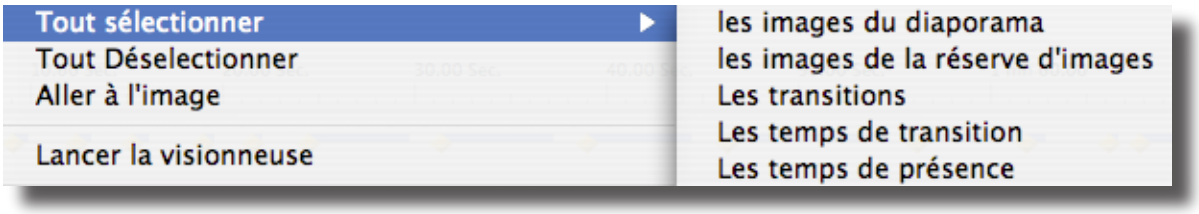
- Pour effectuer une opération similaire dans la **boîte de réserve,** effectuer la sélection des images dans l'ordre souhaité, puis en restant sur la dernière image de la sélection, appuyer sur le clic droit de la souris (contrôle +clic sur Mac), et choisir la commande **Mémoriser la position de l'image.**

- Pour déplacer la sélection dans la table de montage, choisir l'image précédant le point d'insertion et maintenir le bouton de la souris enfoncé

Tout sélectionner

Cette commande permet de sélectionner l'ensemble des objets d'un même type sur la table de montage Sont appelés types d'objets : les images de la table de montage, les noms des transitions, les temps de transitions, les temps de présence ou les images de la réserve d'images. Un filet rouge entourant chaque objet indique la sélection.

Tout désélectionner



Cette commande permet de désélectionner l'ensemble des éléments sélectionnés sur la table de montage.

Aller à l'image

Le choix de cette commande permet l'ouverture de la fenêtre **Aller à l'image.**

Pour atteindre rapidement une image, cliquer sur les flèches du menu déroulant.

Choisir l'image désirée en cliquant sur son nom dans la liste proposée, puis cliquer sur le bouton **Valider.**

La table de montage se repositionne avec l'image sélectionnée en haut à gauche.

Lancer la visionneuse

Cette commande déclenche le démarrage de la visionneuse, au début du montage si aucune image n'est sélectionnée, ou à l'image précédant l'image sélectionnée.

• L'icône en haut à droite de la fenêtre de montage est un raccourci de cette commande.

• La touche **"F5"** est un autre raccourci pour appeler cette fonction.

Changer le type de la sélection permet de modifier une sélection multiple d'images en sélection multiples de transitions ou de durées correspondantes par exemple. Un menu déroulant permet de choisir le nouveau type de sélection.

Les menus images accessibles par le clic droit de la souris

Lorsqu'une image de la table de montage, ou de la boîte de réserve est sélectionnée, deux menus de gestion des images sont accessibles avec le **clic droit** de la souris (**Ctrl+clic** sur Mac).

Le menu image de la table de montage est obtenu en sélectionnant une image de la table de montage puis en utilisant le clic droit de la souris (Contrôle +clic sur Mac). Il offre les possibilités ci-dessus.

Le menu image de la boîte de réserve offre les mêmes possibilités, à l'exception de la commande «importer un son» qui n'y figure pas.

Les sous-commandes "Rotation", "Symétrie" sont celles décrites page 39.

Les options de la commande Modules sont dans le manuel d'utilisation des Modules.

Menu son

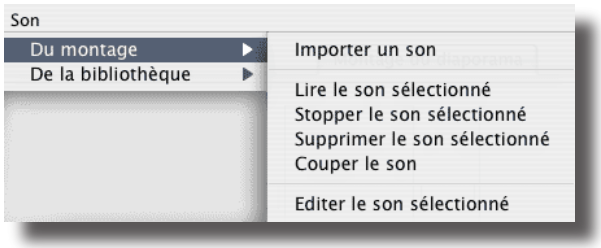
Ce menu regroupe dans deux sous-menus, les commandes de gestion des fichiers sons de la table de montage d'une part et de la bibliothèque d'autre part.

Remarque

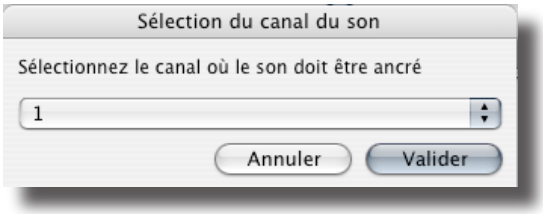
***- Les fichiers sons de la table de montage sont ceux qui ont été importés et ancrés à une image. Ils sont présents dans le projecteur et peuvent être manipulés à l'aide des outils de la fenêtre* Sonorisation.**

- Les fichiers sons de la bibliothèque ne sont pas importés dans le projecteur. Un simple lien est créé entre le projecteur et l'emplacement des fichiers sur le disque dur. Ce lien autorise un certain nombre d'opérations comme la lecture du son.

Les commandes du sous-menu de la table de montage



- **Importer un son** permet de sélectionner un fichier son (de format mp3) présent sur le disque dur et de l'ancrer à l'image sélectionnée. Cette commande ne fonctionne que si une image a été sélectionnée au préalable. Lorsque le fichier est choisi, la fenêtre de sélection du canal d'affectation du son apparaît :

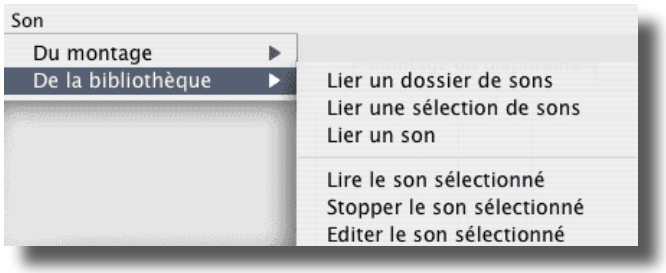


Choisir le canal 1 ou 2 à l'aide du menu déroulant.

Le fichier son est ancré au début du temps de présence de l'image préalablement sélectionnée (le début du son coïncide avec le début du temps de présence à l'écran de l'image). Les caractéristiques du son s'affichent dans la fenêtre **Sonorisation**.

- **Lire le son sélectionné** permet de démarrer la lecture du fichier son.
- **Stopper le son sélectionné** arrête la lecture en cours
- **Supprimer le son sélectionné** efface le fichier son et libère le canal qu'il occupait.
- **Couper le son** permet de réduire la durée du fichier son. Cette commande découpe le fichier à la fin de la durée de présence de l'image sélectionnée. Il est toutefois nécessaire de sélectionner une autre image que celle qui a été utilisée pour ancrer le son lors de son importation.
- **Editer le son sélectionné** permet d'ouvrir le fichier directement dans le logiciel d'édition des sons indiqué dans les préférences du menu Lanterne.

Les commandes du sous-menu "De la bibliothèque"



- **Lier un dossier son** crée des liens entre le projecteur et chaque fichier son de format mp3 présent dans le dossier sélectionné du disque dur.
- **Lier une sélection de sons** crée une série de liens entre le projecteur et une sélection multiple de fichiers mp3 du disque dur. Les sélections multiples, et désélections, s'effectuent à l'aide des manipulations courantes des claviers Windows et Mac (Clic de la souris, tout en maintenant la touche **Majuscule** enfoncée ou les touches **Commande+Controle** sur PC).
- **Lier un son** crée un lien entre le projecteur et un fichier son de format mp3 présent sur le disque dur de l'ordinateur. Ces liens sont matérialisés par l'apparition d'icônes dans la fenêtre **Bibliothèque de sons**. La durée et le nom du fichier sont affichés sur l'icône.

- **Lire le son sélectionné** permet de démarrer la lecture du fichier son sélectionné dans la bibliothèque de sons.
- **Stopper le son sélectionné** arrête la lecture en cours
- **Supprimer la sélection** de sons supprime les liens des icônes sélectionnées de la bibliothèque de sons.
- **Editer le son sélectionné** permet d'ouvrir le fichier son sélectionné par son icône dans la Bibliothèque de sons directement dans le logiciel d'édition des sons indiqué dans les préférences du menu Lanterne.
- **Tout sélectionner les sons** permet une sélection multiple de toutes les icônes présentes dans la bibliothèque de sons
- **Tout désélectionner les sons** annule la sélection des icônes précédemment sélectionnées.

Remarque

Pour insérer un son sur la table de montage depuis la bibliothèque de sons, il suffit de cliquer de façon prolongée sur une icône de la bibliothèque, puis en maintenant le bouton de la souris enfoncée, de faire glisser l'icône au-dessus d'une image de la table de montage.

Menu Synchro

Le menu **Synchro** regroupe les commandes permettant de réaliser une synchronisation entre la succession des images et les pistes sons en temps réel. Lors de l'écoute de la bande son, le fait d'appuyer sur une touche du clavier déclenche le passage d'une image à la suivante.

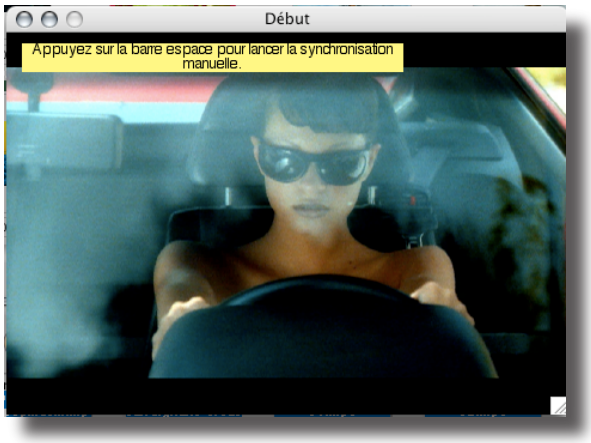
Synchronisation manuelle

Un clic sur cette commande ouvre la fenêtre Touches de synchronisation manuelle.

Cette fenêtre permet d'affecter les touches du clavier aux deux fonctions de passage d'une image à l'autre et d'arrêt de la synchronisation.

- La zone **Passage à l'image suivante** permet de choisir la touche du clavier qui sera utilisée pour déclencher les passages d'une image à l'autre (touche **b** sur l'exemple).
- La zone **Arrêt de la synchronisation** permet de sélectionner la touche du clavier qui sera utilisée pour arrêter la séquence de synchronisation (touche **s** sur l'exemple).

Cliquer sur le bouton **Valider** ouvre la visionneuse et provoque l'affichage d'un message **Appuyez sur la barre espace pour lancer la synchronisation manuelle.**



Le diaporama commence à jouer. A chaque frappe de la touche choisie (**b** dans cet exemple), le programme passe à l'image suivante avec la transition sélectionnée.

A la fin de la séquence, appuyer sur la touche d'arrêt (**s** dans l'exemple).

Remarque

La synchronisation manuelle démarre à la dernière image sélectionnée. S'il y en a aucune, elle partira de la première

Menu affichage

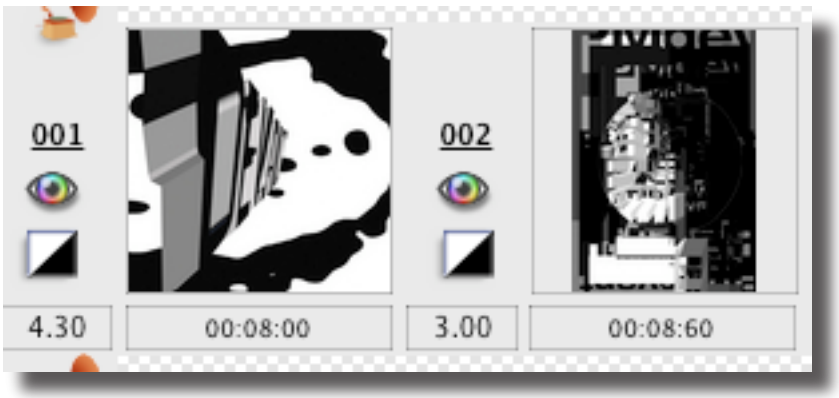
Ce menu modifie :

- La forme de l'affichage des temps de présence des images à l'écran (indiqués dans les petits rectangles sous les images)
- La forme de l'affichage des durées des fichiers sons sélectionnés.

Affichage des temps de présence des images

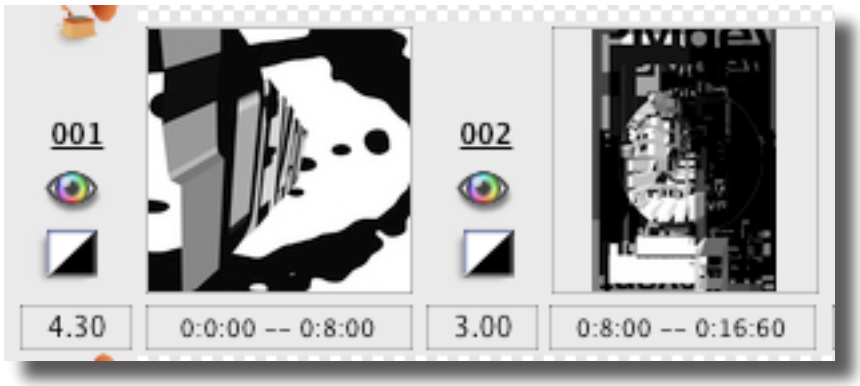
Les temps de présence des images à l'écran sont affichés soit en valeur relative (leur propre durée de présence à l'écran), soit en temps absolu (depuis le début du diaporama).

- L'affichage du temps de présence relatif indique la durée de présence de chaque image en minutes, secondes et centièmes de seconde.



En cliquant sur cette commande, l'affichage est modifié en temps de présence absolu.

- L'affichage du temps de présence absolu indique, par rapport au début du montage, les dates de début et de fin de la présence de l'image à l'écran (en minutes, secondes et centièmes de seconde).



Cliquer sur la commande provoque le retour à l'affichage en valeur relative.

Affichage de la durée des fichiers sons

Lorsqu'un fichier son de la table de montage est sélectionné , le temps écoulé depuis le début de sa lecture est affiché.

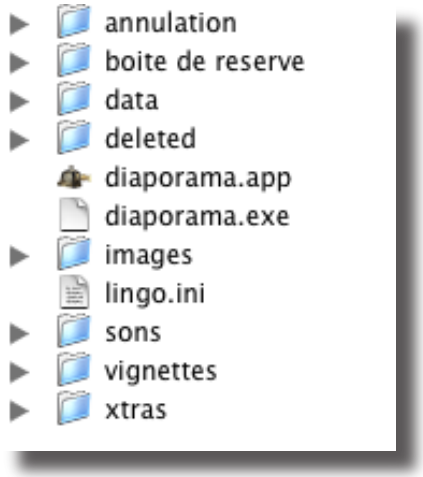
- Le choix **Affichage du temps relatif de lecture du son** indique le temps écoulé depuis le début la lecture du fichier son lui-même.

- Cliquer une seconde fois sur cette commande modifie l'affichage en **Affichage du temps absolu de lecture du son.**

L'affichage indique alors le temps écoulé depuis le début du diaporama.

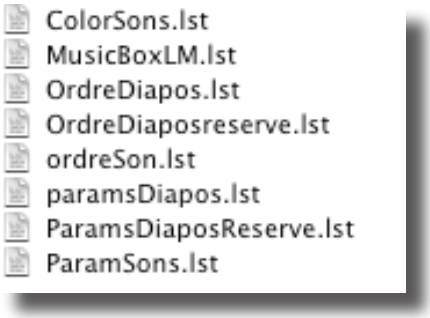
Cliquer de nouveau sur la commande provoque le retour à l'affichage du temps relatif.

Le dossier généré lors de la création d'un diaporama par la Lanterne Magique comporte plusieurs sous-dossiers.



Le dossier"Annulation"

Ce dossier contient l'historique des états sauvegardés au fur et à mesure de la création du diaporama.
Chaque état caractérisé, par la date et l'heure de la sauvegarde, comprend les éléments suivants :



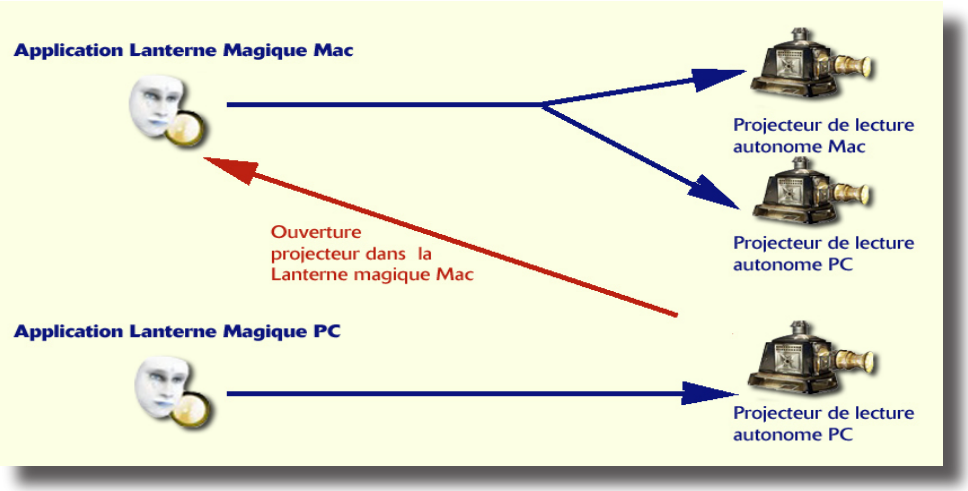
Le dossier du projecteur

Le dossier "Boîte de réserve"

Ce dossier contient les images de la Réserve d'images.

L'exécutable Mac

Le fichier symbolisé par l'icône est le fichier auto exécutable sur Mac. Pour lancer le projecteur sur un Mac, il suffit de cliquer sur cette icône. Ce fichier n'est pas présent dans la version PC du logiciel.


Application Lanterne Magique Mac
Projecteur de lecture autonome Mac
Projecteur de lecture autonome PC
Ouverture projecteur dans la Lanterne magique Mac
Application Lanterne Magique PC
Projecteur de lecture autonome PC

L'exécutable PC

Le fichier caractérisé par le nom du projecteur et l'extension ".exe" est le fichier autoéxécutable sur PC.

Pour lancer le diaporama sur PC il suffit de cliquer sur ce nom de fichier. Ce fichier est présent sur Mac et PC. Il permet à un utilisateur Mac de le jouer sans modification sur PC comme sur Mac. A l'inverse, un projet réalisé sur PC devra être ouvert dans l'application Lanterne Magique présente sur le Mac afin d'être mis à jour et permettre sa lecture de façon autonome.

Le dossier "Data"

Ce dossier contient le moteur de la Lanterne Magique. Il est déconseillé d'intervenir dans les fichiers qu'il contient sous peine d'endommager le logiciel et de compromettre son bon focntionnement.

Le dossier "Deleted"

Ce dossier contient tous les éléments supprimés au cours de la réalisation du diaporama avec la Lanterne Magique. Il est le complément du dossier annulation et permet de retrouver toutes les images et les sons supprimés pour régénérer les états antérieurs.

Le dossier "Images"

Ce dossier contient toutes les images de la table de montage. Elles sont numérotées suivant un code interne du logiciel, il ne faut à aucun moment modifier le nom de ces images. Cela permet de rendre les noms de fichier compatibles entre Mac et PC

Le fichier "lingo.ini"

C'est un fichier de démarrage du projecteur. Il ne faut en aucun cas le modifier ni le supprimer pour le bon fonctionnement du projecteur.

Le dossier "Sons"

Contient les fichiers sons utilisés dans le diaporama.

Le dossier "Vignettes"

Contient l'ensemble des vignettes créées par le Projecteur et utilisées sur la table de montage et la boîte de réserve. Elles permettent d'accélérer l'affichage des images. Lorsque la coche "générer des vignettes" dans l'onglet "import" de la fenêtre "Préférences" est décochée, ce dossier n'est pas créé.

Les onglets

Ce chapitre décrit
en détails tous les onglets
du logiciel.

Utilisation des onglets

Les onglets permettent de travailler avec une seule fenêtre ouverte sur le bureau.

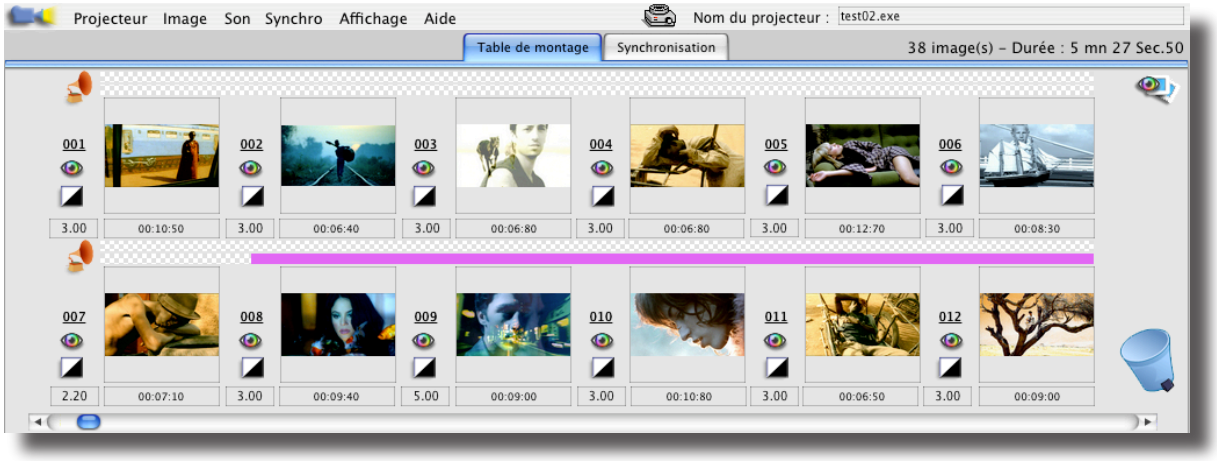
A chaque onglet correspond un écran et chaque écran correspond à un ensemble de tâches homogènes dans la construction du diaporama. Le seul cas où deux fenêtres sont présentes en même temps sur le bureau est lorsque la visionneuse est en fonction.

Onglet table de montage

Les images et les fichiers sonores sont importés à partir de cet onglet (cf menu image et menu son),

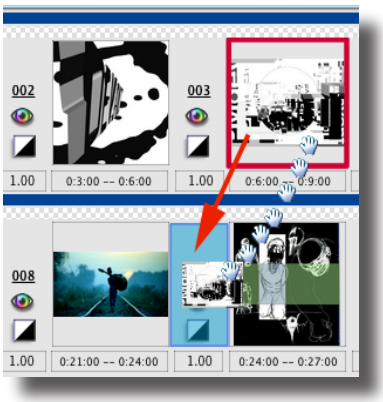
La Table de montage permet ensuite de travailler très facilement sur :

- L'ordonnancement des images et leur durée de présence à l'écran
- Les types et les durées des transitions entre les images
- Le positionnement approximatif des séquences sonores par rapport aux images.


Projecteur Image Son Synchro Affichage Aide
Nom du projecteur : test02.exe
Table de montage
Synchronisation
38 image(s) – Durée : 5 mn 27 Sec.50

Déplacer une image

Pour déplacer une image il suffit de cliquer sur la vignette de l'image à déplacer, d'attendre que la vignette passe en «négatif » puis, tout en maintenant le bouton de la souris enfoncé, de faire glisser la vignette entre deux autres; un rectangle bleuté apparaîtra si le déplacement est possible. Pour une sélection multiple contiguë, la touche clavier Majuscule est nécessaire. Pour une sélection multiple non contiguë, la touche clavier Commande (Contrôle sur PC) est nécessaire.

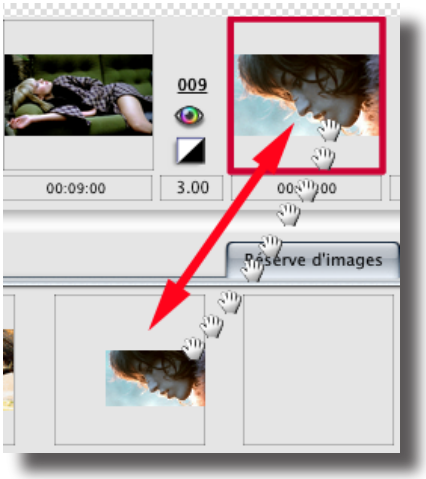


En cas d'hésitation, de doute, lorsque l'ordonnancement des images du diaporama n'est pas encore bien défini, des images alternatives peuvent être importées dans cette boîte. De même lorsqu'une image doit être enlevée du diaporama, elle peut-être déplacée vers la boîte de réserve au lieu d'être immédiatement supprimée.

Pour déplacer une image, il suffit de cliquer sur la vignette de l'image à déplacer, d'attendre que la vignette passe en "négatif" puis, tout en maintenant le bouton de la souris enfoncé, de faire glisser entre deux images; un rectangle bleuté apparaîtra si le déplacement est possible.

Une **sélection multiple d'images contiguë**, s'effectue en maintenant la touche **Majuscule** du clavier et en cliquant successivement sur la première puis la dernière image à sélectionner.

Une **sélection multiple d'images non contiguë,** s'effectue en appuyant sur la touche **Commande** (Contrôle sur PC) du clavier puis en cliquant successivement sur chaque image à sélectionner.



Déplacer un son

Pour déplacer un fichier son d'une piste à l'autre, cliquer sur le trait de couleur correspondant au son à déplacer et le faire glisser à l'endroit désiré sur l'autre piste tout en maintenant le bouton de la souris enfonçé.

Modifier les durées de présence des images

Pour modifier la durée de présence d'une image à l'écran, cliquer sur la boîte affichant le temps sous l'image souhaitée pour faire apparaître la fenêtre de modification. Indiquer les nouvelles valeurs dans les champs respectifs et cliquer sur le bouton Valider.

Modifier les types et les durées des transitions

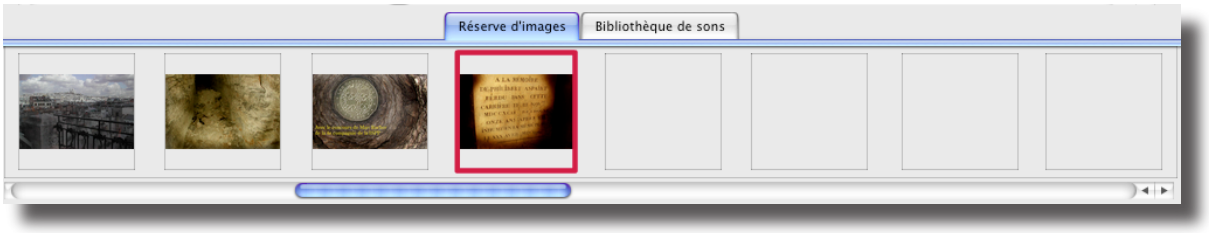
- Pour modifier le type d'une transition, cliquer sur l'icône symbolisant les transitions (image) et choisir la nouvelle transition sur la liste déroulante.

- Pour modifier la durée de la transition, cliquer sur la boîte affichant la durée de la transition et faire apparaître la fenêtre de modification. Indiquer la nouvelle valeur dans les champs minute, secondes, centièmes puis cliquer sur le bouton valider.

Pour des **modifications multiples** des temps de présences, il suffit de cliquer sur la touche **Majuscule** pour la première sélection et **Majuscule** pour une sélection contiguë, **Commande (Contrôle sur PC)** pour une sélection non contiguë. Ensuite, il faut cliquer sur l'un des éléments sélectionnés pour obtenir la fenêtre de modification.

Onglet Réserve d'images

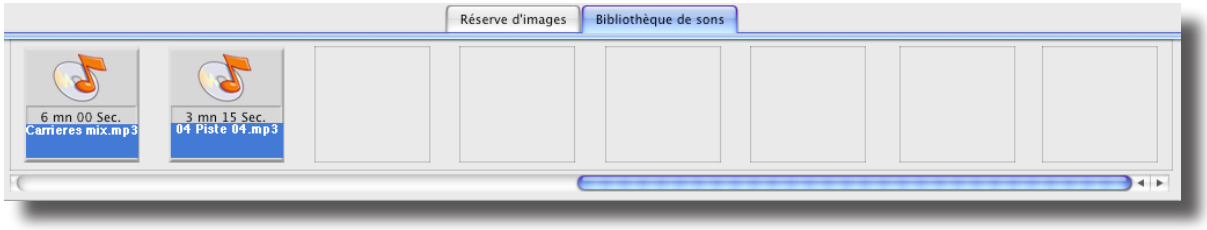
Dans cet espace sont placées les images mises de cotées, en réserve. Elles sont intégrées dans le projecteur mais ne sont pas utilisées dans le montage final. Les manipulations sont identiques à celles de la table de montage.



Lorsque le diaporama est terminé, il est conseillé de supprimer ces images pour diminuer le poids du dossier final. Cette opération est automatiquement effectuée avec la commande **Nettoyer un projecteur** du menu **Projecteur.**

Onglet Bibliothèque de sons

La bibliothèque des sons est, pour les fichiers sons, l'équivalent de la réserve d'images. Cette bibliothèque permet d'avoir sous la main, plusieurs fichiers sons rapidement disponibles.



Toutefois, les fichiers ne sont pas importés dans le projecteur mais seulement liés. L'icône affichée dans la bibliothèque est un « raccourci » vers le fichier stocké sur le disque lui-même. Pour créer ce raccourci, choisir le menu **Son**, le sous-menu **De la bibliothèque** et l'une des trois commandes **Lier** (un dossier de sons, une sélection de sons ou un fichier de son.). Une icône représentant le fichier son est ajoutée à la réserve.

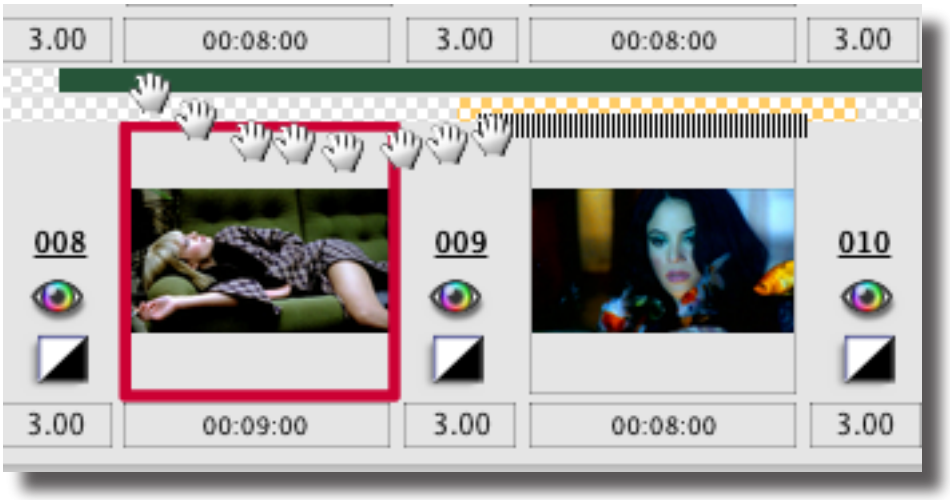
Les opérations de lecture et d'édition des fichiers sont possibles à partir de la Bibliothèque. Cliquer sur l'icône d'un fichier son à l'aide du **bouton droit** de la souris (touche CTRL sur Mac) fait apparaître un sous-menu comparable à celui du choix **De la bibliothèque** du menu **Son.**

Le fichier son lui-même n'est importé que lorsque l'icône du fichier-son est déplacée de la **Bibliothèque** vers la **Table de montage**.

Lorsque l'icône du son est déposée sur une vignette image, le logiciel demande de choisir un canal. (flèche rouge).
Lorsque l'icône du son est déposée directement sur l'un des deux canaux (flèche verte), le son est automatiquement positionné sur ce canal.

Pour effectuer une **sélection multiple de sons contigus** maintenir la touche **Majuscule** enfoncée,, cliquer sur le premier son à sélectionner, puis sur le dernier.

Pour effectuer une **sélection multiple non contiguë**, maintenir la touche **Commande (Contrôle sur PC)** enfoncée, puis cliquer sur chaque son à sélectionner.



Pour déplacer un son, appuyer sur la touche **Alt,** cliquer sur le son, puis faire glisser l'icône vers la position et le canal souhaité. Les sons ne doivent pas se chevaucher sur un même canal. Si le son déplacé chevauche un autre son lors de son repositionnement, il sera automatiquement raccourci.

Les commandes d'édition des fichiers son sont accessibles à l'aide du bouton droit de la souris. Appuyer sur le **bouton droit** (touche **Controle** sur Mac) et cliquer sur le fichier son fait apparaître les commandes d'édition des sons. Un double clic sur la barre colorée d'un son édite ses paramètres situés en bas de la fenêtre principale.

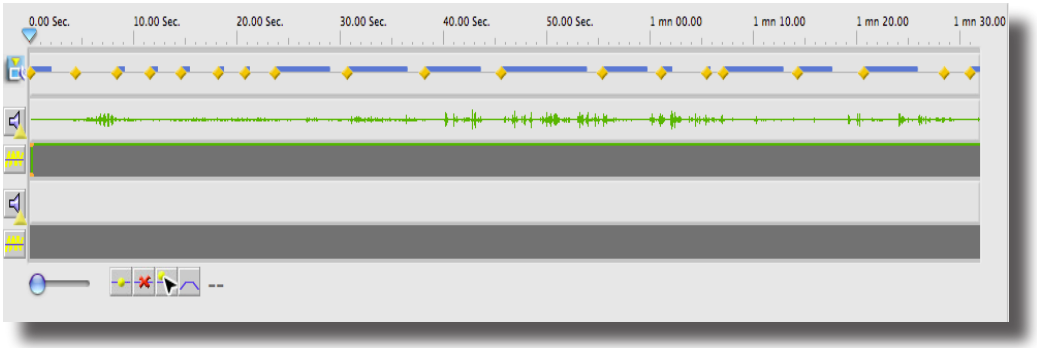
Onglet Synchronisation

Cet onglet ouvre un espace de travail permettant la mise au point précise de la synchronisation entre les images et la bande son. Pour travailler plus aisémment il est préféraable de choisir l'affichage du **temps de présence absolu** (menu affichage).

Cliquer sur l'onglet synchronisation modifie l'apparence de la fenêtre principale.

La partie supérieure, comportant les vignettes des images du projecteur ainsi que les icônes de visualisation et de gestion des transitions, est conservée.

En revanche, la réserve d'images, la bibliothèque de sons et la partie sonorisation sont remplacées par une représentation graphique du temps et des composants du projecteur (images et sons).



Sur cette représentation apparaissent :

• **Une échelle des temps.** L'unité choisie est la seconde.

Une flèche bleue, en haut à gauche à l'ouverture de l'onglet synchronisation, permet en la déplaçant, de postionner un curseur de repérage vertical rouge. Le survol de la flèche avec la souris fait apparaître la position temporelle absolue courante.

• **Les images** sont représentées par une série de petits losanges jaunes, positionnés par rapport au temps.

• **Les durées de transition** de chaque image représentées par un trait de couleur bleue, proportionnel à la durée de la transition.

Le survol d'un losange avec la souris transforme le curseur en doigt levé et fait apparaître une mini vignette de l'image et une mini bulle comportant son numéro et l'heure de son début de présence à l'écran.

Le survol du trait bleu représentant la transition fait apparaître une mini bulle contenant le nom de la transition choisie et sa durée.

• **Les spectres des fichiers sons** présents sur les deux pistes sonores. Le survol du spectre avec la souris fait apparaître une mini bulle comportant le nom du fichier.

• **Deux pistes de volume sonore** permettant de modifier le volume de chaque piste, à l'aide de points jaunes.

• **Quatre outils** permettent de travailler sur la courbe de volume :

ajouter, enlever, modifier des points de position et créer des fondus entrants et sortants..

Remarque

Il est impératif avant de travailler une courbe de volume d'utiliser l'outil de fondu entrant et sortant.

• **Une fonction zoom** permettant d'agrandir l'échelle des temps à l'échelle des centièmes.

Modifier la position des images

Deux méthodes de travail sont possibles :

1 Avec les boîtes de dialogue

• Sélectionner l'image en cliquant sur sa vignette. Le losange jaune correspondant de la liste d'images devient rouge.

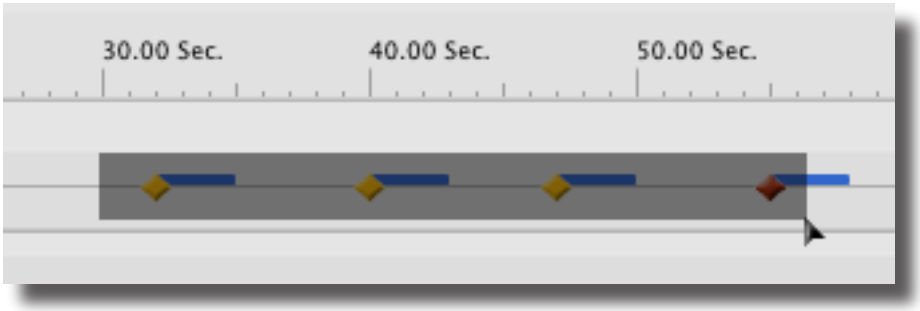
• Observer la position du losange par rapport aux spectres des fichiers sons.

• Déplacer la flèche bleue et le curseur rouge sur le losange jaune de l'image.

• Lire l'heure de la position de l'image en survolant la flèche avec la souris, décider de la correction à apporter par rapport au spectre sonore.

• Cliquer sur la boîte affichant les temps de début et de fin du temps de présence sous la vignette de l'image et modifier l'heure de début du temps de présence en fonction du résultat de l'observation.

2 Avec la souris



• Cliquer sur le losange correspondant à l'image à déplacer dans le temps

• Maintenir le bouton de la souris enfoncé. Le curseur se transforme en doigt levé.

• Déplacer le losange vers la gauche ou vers la droite, en fonction du spectre sonore.

Cette méthode est plus rapide que la précédente, mais moins précise.

Il est possible de sélectionner et de déplacer plusieurs images simultanément.

Pour cela :

• Cliquer dans la zone grise à proximité de la première image à déplacer.

• Maintenir le bouton de la souris enfoncé

• Déplacer le curseur en survolant tous les losanges jaunes correspondants aux images à déplacer. Une zone grise plus foncée est dessinée sur les losanges..

• Relâcher le bouton de la souris. Tous les losanges sélectionnés deviennent rouges et les images de la table sont sélectionnées.

Il est possible de faire plusieurs sélections successives en appuyant sur la touche Commande ou Majuscule.

Ajuster la durée des transitions

1 Avec les boîtes de dialogue.

• Sélectionner l'image dont la durée de transition est à modifier en cliquant sur sa vignette. Le losange jaune correspondant de la liste devient rouge.

• Cliquer sur la boîte affichant la durée de la transition.

• Modifier les données dans la boîte dialogue en fonction de la longueur du trait bleu accolé au losange rouge et de l'aspect du spectre sonore ou de l'échelle des temps.

Un curseur rouge est affichable en cliquant dans la partie grise de l'un des deux spectres sonores.

2 Avec la souris

• Survoler le trait bleu correspondant à la transition à modifier. Le curseur se transforme en doigt levé.

• Cliquer et maintenir le bouton de la souris enfoncé. Un curseur rouge apparaît à l'extrémité du trait bleu. Le curseur indique la fin de la durée de transition

• Déplacer la souris vers la droite pour allonger la durée de transition, ou vers la gauche pour la raccourcir.

Ecouter les fichiers sons

La mise au point du diaporama oblige souvent à se concentrer sur un passage de courte durée pour déterminer avec précision la synchronisation entre l'image et la bande son. L'onglet synchronisation est alors très utile. L'écoute des fichiers présents sur les deux pistes sonores à partir d'un instant précis est possible.

Une icône, représentant un haut-parleur, est située à gauche de chaque spectre sonore. Sur cette icône figure également un petit triangle jaune.

Pour écouter le fichier sonore d'une piste son à partir d'un instant précis,

• Cliquer sur le triangle jaune de l'icône haut-parleur

• Maintenir le bouton de la souris enfoncé

• Déplacer en glissant, le triangle jaune à l'endroit souhaité sur la piste

• Cliquer sur l'icône du haut-parleur.

L'écoute commence à partir du point repéré par le triangle jaune. Le curseur rouge défile le long du spectre sonore.

Pour arrêter l'écoute, cliquer une seconde fois sur l'icône du haut-parleur. Cette manipulation est possible alternativement sur chacune des pistes, mais une seule piste est jouée à la fois.

Le survol du triangle jaune avec la souris fait apparaître une mini bulle d'information contenant l'heure précise de la position du triangle en minutes secondes, centièmes de secondes (image).

Positionner très précisément une image par rapport au son

• Cliquer sur l'onglet synchronisation

• Dans le menu Affichage, sélectionner Affichage du temps de présence absolu des images

• Sélectionner la vignette correspondant à l'image à positionner. Le losange correspondant devient rouge.

• A l'aide du curseur Glissière de défilement des vignettes du diaporama, positionner confortablement les vignettes et les spectres sonores sur l'écran.

• Déplacer le triangle jaune de l'icône du haut-parleur à l'endroit souhaité pour le début de l'écoute.

• Cliquer sur l'icône du haut-parleur. L'écoute commence

• A l'endroit voulu, stopper l'écoute en cliquant une seconde fois sur le haut –parleur.. Eventuellement recommencer plusieurs fois, par tâtonnements pour repérer l'endroit précis.

• Déplacer le triangle jaune pour le positionner sur l'endroit repéré.

• Survoler le triangle jaune avec la souris et lire l'heure de la position.

• Reporter ces informations dans la boîte de position située sous la vignette de l'image. Le début du temps de présence à l'écran de cette image coïncidera exactement avec l'heure repérée avec le triangle jaune.

Ajuster la longueur d'un son

Il est possible d'ajuster un son en utilisant les triangles jaunes pour déterminer soit un point de départ dans le son soit un point de fin.

Pour ajuster le fichier sonore d'un piste son à partir d'un instant précis,

• Cliquer sur le triangle jaune de l'icone haut parleur

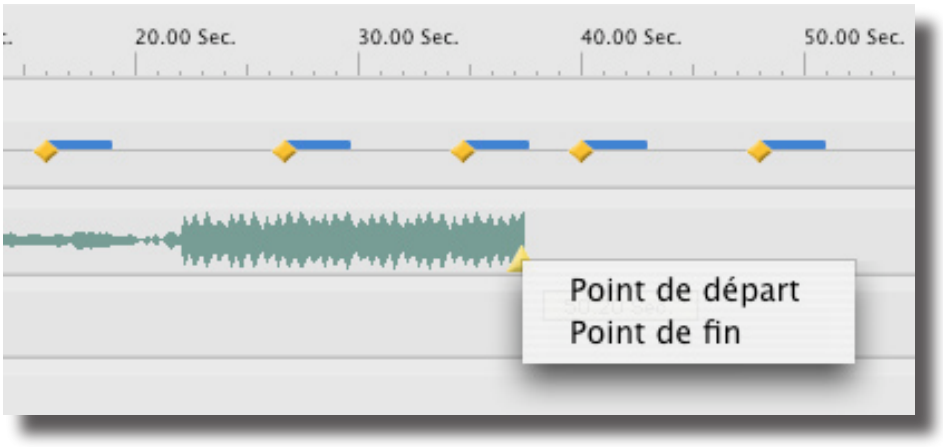
• Maintenir le bouton de la souris enfoncé

• Déplacer en glissant, le triangle jaune à l'endroit souhaité sur la piste

• Cliquer avec la touche Contrôle appuyée (Bouton droit de la souris sur PC) pour faire apparaitre un menu

• Choisir l'option "Point de départ" si c'est pour ajuster le début du son ou "Point de fin" pour stopper le son à cette position.

Le son est ajusté et le triangle jaune retourne à sa position initiale près de l'icone haut parleur.



Si l'ajustement du son n'est pas correct, pour décaler le point de départ dans la direction opposée il faut retourner dans l'espace de sonorisation de l'onglet "Table de montage".

Si l'ajustement du son n'est pas correct, pour décaler le point de fin dans la direction opposée il faut appuyer sur la touche Majuscule tout en glissant le triangle jaune à droite ou à gauche.

Attention, si vous réajustez votre son apès avoir travaillé une courbe de volume sonore, celle-ci sera réinitialisée.

Astuces

Il est possible d'ajuster visuellement le point de fin d'un son aussi en cliquant sur le triangle jaune tout en maintenant la touche majuscule enfoncée.

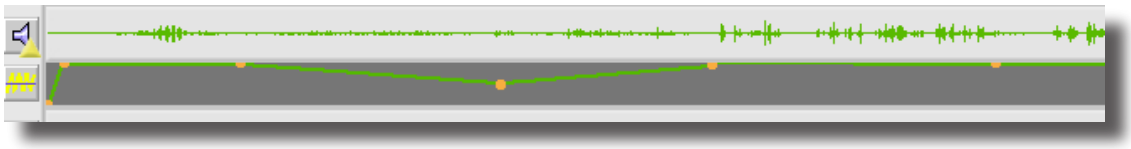
Remarque

Les opérations d'ajustement de la longueur des fichiers sons décrites dans les paragraphes précédents ne sont pas destructives. C'est à dire que les données elles-mêmes ne sont pas modifiées. Les commandes agissent sur les références de position de ces données et permettent ainsi de raccourcir la durée audible des fichiers sans les altérer. Il est donc possible de revenir en arrière et de modifier les points de départ et de fin du fichier.

Ajuster le volume d'un son

Il est possible d'ajuster les volumes des fichiers sons en utilisant les boutons situés en bas de la fenêtre.

Ces opérations s'effectuent sur la ligne grise située en-dessous de la piste contenant le spectre sonore.



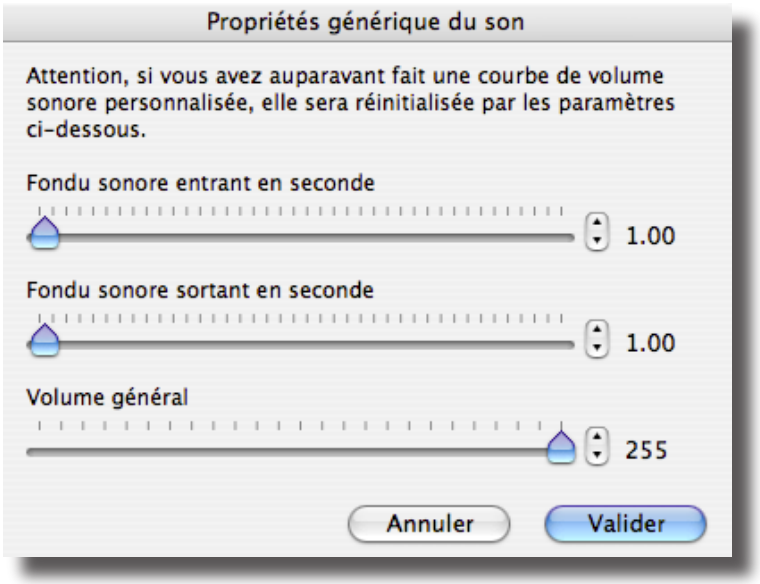
Il est impératif avant de travailler une courbe de volume d'utiliser l'outil de fondu entrant et sortant.

Pour ajouter des points d'inflexion, sélectionner le 1er bouton, puis à l'aide de la souris, cliquer sur la courbe de volume à l'endroit souhaité. Un nouveau point d'inflexion est inséré.

Pour enlever un point, choisir le bouton comportant une croix rouge, puis cliquer sur le bouton de la courbe de volume à supprimer.

Pour modifier la hauteur d'un point, cliquer sur le troisième bouton et à l'aide de la souris, cliquer sur le bouton à déplacer et le faire glisser vers le haut, vers le bas, à gauche ou à droite, tout en maintenant le bouton de la souris enfoncé.

Le quatrième bouton permet de générer des fondu sonores d'entré et de sortie au début et à la fin du fhcier sonore. Lorsqu'il est sélectionné, la fenêtre suivante apparaît :


Propriétés générique du son
Attention, si vous avez auparavant fait une courbe de volume sonore personnalisée, elle sera réinitialisée par les paramètres ci-dessous.
Fondu sonore entrant en seconde
1.00
Fondu sonore sortant en seconde
1.00
Volume général
255
Annuler
Valider

La durée du fondu sonore d'entrée est ajusté avec le premier curseur, la durée du fondu de sortie est ajustée avec le second. le troisième curseur est utile pour determiner le volume du son entre les fondus. Pour appliquer, cliquer sur le bouton **valider**.

La Lanterne Magique en profondeur

Ce chapitre réservé aux utilisateurs expérimentés permet de mieux comprendre le fonctionnement interne du logiciel

Le dossier "Xtras"

Ce dossier comprend des programmes indispensables au bon fonctionnement du projecteur. . Comme pour le dossier data, il est déconseillé de modifier les composants. Il permet de mettre à jour le projecteur lors d'un éventuel changement du système d'exploitation (MacOS X ou Windows)

Compatibilité Mac et PC

La Lanterne Magique est développée pour fonctionner sur les plates formes Mac et Windows. Ce sont toutefois deux développements distincts qui présentent quelques différences. Néanmoins, tout projecteur réalisé sur une plate forme est exportable sur une autre plateforme.

- Un projecteur réalisé sur une plateforme Mac comporte automatiquement deux fichiers exécutables :
- un fichier exécutable sur Mac
- un fichier exécutable sur PC.

- Un projecteur réalisé sur une plateforme Windows comporte un fichier exécutable sur PC. Pour pouvoir le jouer sur une plateforme Mac, il faut d'abord l'ouvrir avec la Lanterne Magique sur le Mac afin que le fichier exécutable sur Mac soit automatiquement généré.

Les modules

Les modules sont des petits programmes utilitaires qui permettent d'ajouter des fonctions spécifiques à la Lanterne Magique. Ces Modules peuvent être réaliser par toutes personnes connaissant la programmation "Lingo". Pour avoir plus de détails afin de savoir réaliser un module , veuillez envoyer une demande par courriel à l'adresse suivante :

quelever@lanterne-magique.com

Lors du téléchargement d'un module dans la Lanterne Magique, il est nécessaire de placer la totalité des fichiers dans le dossier "Data_LM"/"modules" et de démarrer le logiciel. Un nouvel article "modules" apparaît dans le menu concerné. Par exemple le module "Gutenberg" est placé dans le menu "images" car il concerne les images, le module "contact" sera placé dans le menu "Projecteur"… etc

Pour plus de détails sur les modules veuillez consulter le fascicule PDF annexe qui leur est entièrement consacré.